



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Cuando el cine imita al arte: una propuesta de innovación para la asignatura de Historia del Arte.

Autor/es

VICTORIA SANTOVEÑA CRESPO

Director/es

IGNACIO GIL DÍEZ USANDIZAGA

Facultad

Escuela de Máster y Doctorado de la Universidad de La Rioja

Titulación

Máster Universitario de Profesorado, especialidad Geografía e Historia

Departamento

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Curso académico

2018-19



Cuando el cine imita al arte: una propuesta de innovación para la asignatura de Historia del Arte., de VICTORIA SANTOVEÑA CRESPO

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

© El autor, 2019

© Universidad de La Rioja, 2019

publicaciones.unirioja.es

E-mail: publicaciones@unirioja.es

Trabajo de Fin de Máster

**Cuando el cine imita al arte: una
propuesta de innovación para la
asignatura de Historia del Arte.**

Autora

Victoria Santoveña Crespo

Tutor: Ignacio Gil Díez Usandizaga

Máster:

**Máster en Profesorado, Geografía e Historia
(M03A)**

Escuela de Máster y Doctorado

Curso 2018 - 2019



**UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA**

· **ÍNDICE.**

· Resumen/Abstract.	Pág. 5
1. Introducción.	Pág. 7
2. Objetivos y metodología.	Pág. 9
2.1. Objetivos.	Pág. 9
2.2. Metodología.	Pág. 11
3. Marco teórico.	Pág. 13
3.1. La didáctica de la Historia del Arte: estado de la cuestión.	Pág. 13
3.2. El cine y la Historia del Arte.	Pág. 19
3.3. El cine como recurso didáctico.	Pág. 22
3.4. El uso del cine en la clase de Historia del Arte.	Pág. 25
3.5. Justificación de la metodología.	Pág. 28
4. Propuesta de intervención didáctica.	Pág. 37
4.1. Presentación de la propuesta.	Pág. 37
4.2. Legislación.	Pág. 38
4.3. Contenidos.	Pág. 40
4.4. Competencias clave.	Pág. 45
4.5. Desarrollo del proyecto.	Pág. 47
4.6. Temporalización.	Pág. 50
4.7. Recursos.	Pág. 54
4.8. Evaluación.	Pág. 55
5. Discusión.	Pág. 59
6. Conclusiones.	Pág. 61
7. Bibliografía.	Pág. 65
8. Anexos.	Pág. 71

RESUMEN

El siguiente trabajo busca realizar una propuesta de innovación didáctica basada en la utilización del cine para enseñar Historia del Arte en una clase de 2º de Bachiller. Se mostrarán las ventajas que podemos encontrar incluyendo este recurso, puesto que aumenta la motivación y el interés de los alumnos en la asignatura, además de su valor a la hora de renovar y mejorar la didáctica de esta disciplina. Además de todo esto se incidirá en la importancia de establecer nuevos objetivos en la Historia del Arte, que se adapten a la nueva sociedad y sus necesidades, como la capacidad de leer imágenes de los alumnos. También se busca que los alumnos comprendan la importancia del patrimonio cultural y el trabajo en equipo, lo que repercutirá en su vida una vez que abandonen la educación institucional.

ABSTRACT

The following paper seeks a proposal of didactic innovation based on the use of cinema to teach Art History in a 2nd year Bachiller class. The advantages we can find in this sense are shown, since the motivation and interest of the students in the subject has increased, as well as its value when it comes to renewing and improving the teaching of this discipline. In addition to all this, the importance of the new objectives in the History of Art is emphasized, it adapts to the new society and its needs, such as the ability to read students' images. Students are also expected to understand the importance of cultural heritage and teamwork, which will have an impact on their lives once they leave institutional education.

1. INTRODUCCIÓN

El presente documento consiste en el Trabajo Final de Máster para el Máster en Formación del Profesorado dentro de la rama de Geografía e Historia, de la Universidad de la Rioja. Se trata de un trabajo en el cuál plasmo todo lo aprendido a lo largo de este máster mediante el planteamiento de un proyecto de innovación didáctica.

Nos encontramos en un mundo donde los cambios se producen de manera vertiginosa, pero en el que a pesar de esos cambios se nos sigue bombardeando con imágenes de forma constante, como lleva sucediendo desde siempre. A pesar de la gran importancia que tienen las imágenes en nuestra sociedad, puesto que las vemos en todas partes: cine televisión, internet... su relevancia no queda reflejada en la enseñanza, surgiendo una gran contradicción.

Este proyecto surge como respuesta a dos problemáticas, por un lado la señalada anteriormente, la incapacidad de los jóvenes de leer imágenes, y por otro lado, la falta de interés que se observa en los alumnos por el arte en general y la asignatura de Historia del Arte en particular. De esta manera nace la idea de la utilización del cine como un recurso poco utilizado en esta asignatura, pero con el que los alumnos se encuentran de lo más familiarizados.

El cine es esencialmente un conjunto de imágenes que somos capaces de leer aunque no seamos expertos en ello, puesto que conocemos sus códigos e iconografías ya que en muchas ocasiones reproducen nuestra realidad. Eso en esencia es lo mismo que se persigue en la asignatura de Historia del Arte de 2º de Bachillerato, la capacidad de leer imágenes, ¿entonces por qué no usar el cine como un recurso didáctico más en esta asignatura?

A través de la réplica de diferentes obras de arte que componen el currículo de la asignatura de Historia del Arte de 2º de Bachillerato y que aparecen en diferentes películas, los alumnos pueden comprender el peso que tiene el arte en la sociedad actual, en los símbolos e imágenes que la componen, y que suponen un compendio de toda la cultura que bebemos desde que nacemos.

El trabajo se organizará en una serie de apartados que abarcarán desde los objetivos que se plantean, así como la metodología que se emplea para alcanzarlos, el marco teórico en el que se sustenta toda la propuesta y el desarrollo de la misma, que incluye el bloque del currículo de 2º de Bachillerato en el que se encuadra y, por último, la discusión sobre los posibles problemas que pueden surgir de esta propuesta y las conclusiones. También se incluirán sendos apartados de bibliografía y anexos.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.

- 2. 1. Objetivos del TFM.

Los receptores de este proyecto son nativos digitales, han vivido siempre rodeados de pantallas con imágenes, así que introduciendo el cine en las aulas se encuentran en su medio. Pero este aporte sólo será útil en la medida en que se les dé una serie de elementos que les permita comprender las imágenes que están viendo. Aquí nos encontramos con la importancia de la Historia del Arte y los conocimientos que asienta en el alumnado a la hora de leer imágenes, puesto que al final se observan los mismos elementos a la hora de analizar una película que un cuadro: cuál es el artista/director que ha creado la obra/película, en qué contexto se encuadra, cuál es el mensaje que envía, cómo se ha utilizado la luz, el color o la composición...

Señalado lo anterior, el objetivo general que se plantea en este TFM responde a la necesidad de solucionar uno de los principales problemas a los que se enfrentan los docentes de esta disciplina, y es que los alumnos son incapaces de leer y comprender una imagen. Para ello se busca que los alumnos de Historia del Arte de 2º de Bachillerato comprendan la importancia que tiene el leer imágenes mediante la utilización de obras de arte replicadas en diferentes películas.

Además de este objetivo general, existen otra serie de objetivos como que se mejore el análisis de obras de arte puesto que el modelo de análisis de obras que se va a utilizar es el mismo que tendrán en la EBAU¹, también les ayudará a comprender la importancia y trascendencia de ciertas obras y artistas, así como mejorar la motivación y el interés de los alumnos hacia la asignatura, ya que uno de los problemas a los que se enfrentan los profesores de Historia del Arte es este.

Uno de los problemas que se pueden encontrar al enseñar Historia del Arte es el de la poca utilidad que encuentran los alumnos a la asignatura, pensando que el arte es algo que les resulta ajeno y que vive únicamente en los museos. Cuando es todo lo contrario a la realidad, encontramos obras de arte en la

¹ Anexo 1.

publicidad, las series, el cine o incluso la ropa que nos ponemos. Mediante la utilización de obras replicadas en películas, los alumnos pueden llegar a comprender que esta disciplina no les resulta ajena, ya que empapa todo aquello que conocen.

Como se señala a lo largo de este trabajo, los alumnos no sienten demasiado interés hacia la asignatura, viéndola como algo que no tiene una aplicación real en el mundo en el que viven, esto se debe en gran medida a que se mantiene una metodología pasiva en la que el alumno no se ve como protagonista de su propio aprendizaje, situación que podríamos mejorar en gran medida añadiendo proyecto como el que aquí se defiende. Si bien es cierto que se trata de una disciplina y un curso que necesitan de la clase expositiva para que el contenido quede claro, siempre es posible innovar y mejorar la experiencia educativa de alguna manera.

Además como se recoge en los objetivos generales del Bachillerato se debe “desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural” (BOE, 2015, p. 20), por lo tanto uno de los objetivos que se persigue mediante esta propuesta es que los alumnos se formen en esos ámbitos a través del análisis comparativo de imágenes de películas y obras de arte.

Este trabajo no va a ser un análisis del cine o películas, sino que el cine y la representación de obras de arte en películas se utilizará como hilo conductor y excusa para estudiar ciertas obras de arte que aparecen en el currículo de 2º de Bachillerato. Por ello no es necesario que los alumnos tengan un gran conocimiento sobre el séptimo arte.

A pesar de que la cantidad de películas que reproducen obras de arte es ingente, en este proyecto se han elegido las necesarias para cada uno de los bloques temáticos en los que se divide la asignatura. Las obras elegidas y el contenido con el que se corresponden aparecen en el apartado del trabajo “Propuesta de intervención didáctica”².

² Véase págs. 24-28.

• 2. 2. Metodología.

La metodología que se ha utilizado en este trabajo responde a dos partes bien diferenciadas dentro del mismo.

Una primera parte que abarca todo el contenido principalmente teórico que sienta las bases que se desarrollarán en la propuesta. Esta primera parte se compone de la introducción, los objetivos y la metodología y el marco teórico, que repasa la didáctica de la Historia del Arte y su situación actual, la Historia del arte y el cine, el cine como recurso didáctico y la utilización del mismo dentro de la clase de Historia del Arte, así como la justificación de la metodología. También se incluyen en este apartado la discusión sobre las ventajas e inconvenientes que tiene el proyecto a la hora de su puesta en marcha y las conclusiones del trabajo.

La segunda parte incluye el desarrollo más práctico. Para ello se realizará una pequeña introducción al apartado, a continuación se explicará en qué unidades didácticas se incluyen los contenidos que se van a desarrollar, la legislación que rige a la misma, el desarrollo de la actividad, los recursos necesarios y la evaluación.

También contará con los apartados de resumen/abstract, bibliografía y anexos.

3. Marco teórico

- 3.1. La didáctica de la Historia del Arte en España: estado de la cuestión.

Para comenzar este apartado hay que comprender qué es la Historia del Arte y cuál es su campo de estudio. Se trata de una de las llamadas Ciencias Sociales y encontramos su origen en el siglo XVI, en la obra de Giorgio Vasari *La vida de los más grandes pintores, escultores y arquitectos*. Esta obra recoge el cambio que se había producido mediante el cual los artistas ya no eran considerados artesanos, sino que pasaron a ser considerados creadores de arte (De la Cruz, 2014, p. 7).

El siguiente gran cambio que se produjo en la Historia del Arte fue durante el siglo XIX, el surgimiento del positivismo dio un matiz mucho más científico a esta disciplina. Pero es durante el siglo XX cuando la Historia del Arte se convierte en la materia que conocemos a día de hoy, no es hasta este momento cuando se une a las Ciencias Sociales. Ya no sólo se realiza un análisis formal a la obra, sino que también se realiza una crítica.

El siglo XXI nos ha traído grandes cambios en todos los aspectos de la sociedad, la educación y el arte. Mientras que hace no tantos años el ver diferentes obras de arte en su lugar de origen era difícil para la sociedad en general, en los últimos tiempos nos encontramos ante una democratización del turismo, una sociedad donde todos consumimos arte e imágenes, y en la que no siempre contamos con las herramientas necesarias para interpretar ambos. Ya no es sólo que todos podamos disfrutar en mayor o menor grado de las obras de arte que antes era complicado ver en su contexto, sino que nos vemos bombardeados por exposiciones, artículos, galerías, museos y centros de arte constantemente. La enseñanza de la Historia del Arte debe adaptarse a estos nuevos tiempos, utilizando nuevos recursos y metodologías con las que los alumnos se sientan más cómodos y que además se adapten a este nuevo contexto en el que vivimos.

Siguiendo con este tema de adaptar la Historia del Arte al este nuevo contexto en el que vivimos, encontramos numerosos ejemplos. La utilización de visitas virtuales a diferentes conjuntos artísticos pueden mejorar la experiencia

educativa y acercar elementos fuera de nuestro alcance a los alumnos, puesto que aunque el contacto directo de los alumnos con el patrimonio es absolutamente necesario (Hernández, 2007), bien es cierto que en muchas ocasiones esto es imposible. Encontramos páginas web muy variadas, como Rome Reborn³, en donde podemos dar un paseo por la antigua Roma mediante un modelo en 3D.

Mediante estos recursos podemos conseguir mejorar la experiencia educativa, puesto que aplican los conocimientos teóricos a la una actividad práctica, motivan a los alumnos, ya que salen de la típica clase explicativa, y mejoran su comprensión de elementos que en ocasiones resultan difíciles, como pueden ser la espacialidad o los detalles. También encontramos elementos que se están adecuando a la enseñanza del arte, como puede ser el caso de la realidad aumentada (Portalés, 2008).

Es cierto que son unos recursos muy interesantes y que mejorarían de manera significativa el proceso de aprendizaje, además de ayudar con elementos complicados como los anteriormente mencionados, pero no podemos olvidar que son recursos caros y que muchos centros no pueden hacerse con ellos.

Toda esta grandísima exposición a imágenes debería facilitar la labor del docente, nos encontramos con alumnos que están rodeados por imágenes desde el momento que nacieron. A pesar de lo que podamos pensar, esta saturación provoca que la imágenes no impacten en nosotros (Gubern, 1992), a lo que hay que añadir el aumento de la presencia tecnológica en los últimos años. Ahora siempre estamos acompañados de una cámara y existen aplicaciones, como es el caso de Instagram, una de las más populares entre los adolescentes, lo que supone que la sobreexposición a las imágenes ha alcanzado un grado mayor. Si bien es cierto que no cuentan con la técnica necesaria para interpretar las imágenes, sí que tienen en su poder la naturalidad de que se trata de un elemento con el que están familiarizados.

³ Véase: <https://www.romereborn.org/>

Volviendo al principio, también debemos establecer cuál es el sujeto de estudio de esta disciplina. Isabel de la Cruz define una obra de arte como “un objeto, ya que posee una mayor o menor materialidad, cuyas notas más destacadas son la artificialidad, entendida como producto de la actividad humana; la autenticidad, como opuesto a copia, plagio o imitación, si bien esta característica ha sufrido transformaciones a lo largo del tiempo, especialmente desde la aparición de las manifestaciones artísticas de la cultura de masas; y la artísticidad, la cualidad más difícil de definir desde el panorama contemporáneo de las artes” (De la Cruz, 2014, p. 8), también podemos utilizar la definición de George Dickie, uno de los grandes teóricos de la Historia del Arte del Siglo XX y creador de la llamada “teoría institucional”, señalaba que “todo artefacto al cual el rango de candidato a la apreciación le ha sido conferido por alguna persona o personas que actúan en nombre de una determinada institución social (el mundo del arte)” (Dickie, 1964). Siguiendo esta última definición, el arte es todo aquello que aquellos que dirigen “el arte” consideran como tal, abriéndose de esta manera una puerta para tratar como arte todo aquello que se considere como tal. También en el BOE podemos encontrar una definición de obra de arte, “producto resultante de la inteligencia, la creatividad, las aspiraciones, la sensibilidad y las actuaciones de los humanos, que se han manifestado de forma diferente en las diversas sociedades y culturas a lo largo del tiempo y, por supuesto, por medio de las concepciones e ideas de los diferentes artistas, conocidos o no, que han exteriorizado sus planteamientos artísticos o las distintas visiones del mundo que les rodeaba en cada momento” (BOE, 2015, P. 3087). De todo esto podemos deducir, que la obra de arte es un producto humano, que refleja una época y nace con un objetivo artístico. Lo que es innegable es que la obra de arte es una fuente primaria y no necesita de otros documentos para tener un valor propio, aunque sí que se podrían utilizar otros para enriquecer su utilidad.

Definidos la disciplina y el objeto de estudio, podemos pasar a su enseñanza en la actualidad. La Historia del Arte dentro de la educación española ha tenido un papel marginal y, aunque ahora se encuentre presente, tampoco es una asignatura que se tenga demasiado en cuenta. Hasta 1953 no se incluyó en los planes educativos, formando parte del currículo de Bachillerato.

En los currículos educativos actuales la Historia del Arte en Secundaria aparece como un añadido a la asignatura de Historia y a la asignatura de Educación Plástica y Visual, mientras que ya en el curso de 2º de Bachillerato se convierte en una asignatura de modalidad. Al igual que durante la ESO, se establece un modelo cronológico, en el cual se estudia de lo más antiguo a lo más actual, como queda reflejado en la totalidad de manuales que se utilizan para enseñar la asignatura, puesto que así es como se recoge en el BOE.

El que durante toda la etapa de la ESO la Historia del Arte vaya unida a la Historia y a la Educación Plástica y Visual es algo bastante interesante puesto que permite a los alumnos ver la asignatura como algo multidisciplinar, al mismo tiempo que comprenden el arte en su contexto y técnicas. Pero también incluye ciertos inconvenientes, puesto que a pesar de que mediante el uso de las competencias cultural y artística durante la ESO, se pretende que la Historia del Arte tenga una cierta presencia dentro de la educación, el que no exista una asignatura específica para ella, o al menos un apartado dentro de la asignatura de Historia, provoca que en muchos los alumnos no puedan optar a una mínima instrucción en esta materia. En los últimos años, con la aplicación de la LOMCE la Historia del Arte ha perdido aún más importancia, puesto que ha llegado a desaparecer de la modalidad de Bachillerato Artístico (LOMCE, RD 08/2013).

Como se recoge en el BOE de 2015, en la actualidad la Historia del Arte en España tiene como objetivo el estudio de la obra de arte como producto de la actuación humana y vestigio de diferentes culturas y civilizaciones, también busca que los alumnos comprendan la importancia y trascendencia de la obra de arte así como su relación con el artista, por último señalar que se recoge la importancia de esta asignatura en lo relativo a la lectura de imágenes, objetivo que persigue este trabajo. La planificación de la asignatura se realiza en seis bloques temáticos, que como se ha señalado anteriormente se organizan de manera cronológica, lo que ayuda a la mejor comprensión de la asignatura por parte de los alumnos. En el BOE se recoge la metodología que se debería seguir para impartir esta asignatura, en la que se da una gran importancia al método científico de análisis de las obras de arte, a la investigación de las obras o a la utilización de nuevas tecnologías. En todo momento se debe

perseguir la motivación del alumno, partiendo de la base de sus conocimientos previos, lo que hace muy adecuado el uso de una metodología constructivista, como se defenderá más adelante. Para terminar con este apartado, hay que añadir que es una asignatura que permite el desarrollo de todas las competencias clave del currículo.

Como se ha señalado antes, en 2º de Bachillerato se convierte en una asignatura de modalidad independiente, lo cual también marca la forma en que se imparte el contenido y cómo se diseña la asignatura. Aunque se hayan intentado incluir nuevas metodologías, lo cierto es que se sigue orientando a las pruebas de acceso a la universidad. Se ha establecido un modelo de enseñanza tradicional basado en el saber enciclopédico, el reconocimiento de las obras basado en la memoria y no en sus características, el relato que sigue un eje cronológico sustentado en la evolución de los diferentes estilos y un modelo de evaluación que imita al que se van a enfrentar los alumnos en la EBAU (López y Monteagudo, 2016, p. 48).

La Historia del Arte se enseña principalmente de una manera visual (Cruz García, 2001) pues su objeto de estudio no nos permite que se realice de otra manera. Aprender a ver es el pilar que sustenta la didáctica de esta materia (De la Cruz, 2014, p. 2). El objetivo de la Historia del Arte en Bachillerato es que los alumnos aprendan a realizar comentarios críticos de las diferentes obras de arte que se van a estudiar, además ya cuentan con un cierto bagaje artístico debido al estudio de las características más básicas de cada estilo que han ido aprendido durante los cursos de la ESO. Además todos los métodos de análisis que estudian deben adecuarse al modelo de comentario que se utilizarán en la EBAU, lo que en ocasiones limita la enseñanza.

Para comprender la obra de arte en su totalidad es necesario conocer los símbolos y códigos que la componen y que son el reflejo del pensamiento político, social o religioso de una época, y realizar un análisis de todos los elementos que la conforman, cuando se ha realizado esta tarea se puede dar una valoración sobre la obra y realizar una crítica. Por ejemplo, a la hora de analizar el Barroco, no podemos olvidar que es un estilo al servicio del poder y que busca engrandecerlo.

El contexto es uno de los elementos más importantes que hay que tener en cuenta a la hora de analizar una obra de arte, puesto que esta es un transmisor de valores sociales (Hauser, 1974; Francastel, 1984), el arte no un elemento aislado de la cultura sino que varía dependiendo de la época, surgiendo nuevos estilos, concepciones y artistas. Jacques Le Goff, miembro de la Escuela de los Annales y fundador de la Nueva Historia, recalca la importancia de que los lectores de sus obras de Historia Medieval observaran las imágenes que las acompañaban, puesto que estas ayudarían a comprender la historia que estaba contando. Como señala Trepát, la función y el significado de una obra de arte ha variado dependiendo del contexto en el que se realizara, lo que nos lleva a pensar en la importancia de este para su estudio (Trepát, 2011). En definitiva es lo que se señalaba en el párrafo anterior, el contexto es necesario para conocer una obra, al igual que una obra es necesaria para comprender el contexto.

Las razones para estudiar Historia del Arte no responden únicamente a la necesidad de aprender a leer imágenes en el mundo actual ni mucho menos. También se trata de una manera de comprender cómo distintas sociedades y civilizaciones se enfrentan a las mismas problemáticas: representaciones simbólicas, enterramientos, símbolos... También ayuda a la comprensión de la evolución de la Historia y a comprender los símbolos que componen el imaginario colectivo de la sociedad occidental (Prats, 2011). Además ayudan a mejorar la capacidad de observación, de comparación y de comunicación, además de que ayuda a incluir estrategias de análisis, interpretación y sistematización (Trepát, 2009).

Para concluir con este apartado habría que señalar los beneficios que se consiguen mediante la enseñanza de la Historia del Arte, puesto que se trata de una materia que permite formar al alumno tanto como persona y ciudadano (López y Monteagudo, 2016, p 47). Además ayuda a la creación de una nueva sensibilidad, un nuevo lenguaje y un criterio estético propio, también ayuda a la valoración de la cultura y el patrimonio y a su mejor conocimiento.

• 3. 2. El cine y la Historia del arte.

El cine es una disciplina que permite unir todas las artes conocidas y que se influye por todas ellas. El cine depende de la escritura para la creación de sus historias y de la literatura para inspirarse en ella. También bebe de la fotografía, la pintura, la escultura o la arquitectura, que aportan un estilo e influencias como veremos más adelante. También la ciencia juega un papel fundamental en el cine, puesto que permite avances tecnológicos que mejoran la experiencia y permiten seguir avanzando. Es de esta manera que podemos hablar del cine como la obra de arte total y a continuación veremos como el arte y el cine han estado unidos desde sus inicios.

El origen del cine lo encontramos a finales del siglo XIX y principios del siglo XX, llegando a convertirse en uno de los medios de entretenimiento más importantes, además desarrolló su propio lenguaje y características. Hay que tener en cuenta tres factores que permitieron el crecimiento del cine: el desarrollo científico y tecnológico, el surgimiento de creadores que ideaban la historia y la plasmaban en la película, y el hombre de negocios que aportaba el capital para que se gestara la idea (Ríos Moyano y Escalera Pérez, 2014). Podemos añadir que tras la incorporación del color y el sonido, el cine adquirió el grado de obra de arte total, puesto que incluye todas las artes que podamos imaginar.

El cine, como he señalado en el párrafo anterior, se ha convertido en el gran entretenimiento de las masas, siendo una de las expresiones culturales más relevantes del mundo globalizado. No se puede negar que el cine entraña una serie de valores y principios que quedan plasmados en las diferentes películas, así como los gustos y estéticas de cada época.

Podemos comenzar este apartado utilizando una anécdota que ilustra muy bien la influencia del arte en el cine y su influencia señalando como Henry Ford le explicó a Steven Spielberg la importancia de donde situar la línea del horizonte, utilizando para ello diferentes cuadros que reflejaban el paisaje del oeste (Spielberg, 2011).

El cine y el arte han estado unidos desde sus comienzos interesándose por elementos comunes e influenciándose entre ellos. No podemos olvidar que, por ejemplo, Marinetti alaba la belleza de la locomotora en su primer manifiesto (1909), al igual que los hermanos Lumiere la convierten en la protagonista de uno de sus primeros cortos. También en esta primera etapa podemos tomar como ejemplo la relación entre estas dos artes, los fotogramas de Edgar Muybridge y Etienne-Jules Marey, que inspiraron a Duchamp en *Desnudo bajando una escalera* (1912) (Moreno, 2011, p. 4).

El arte siempre ha servido como inspiración al cine plasmando la vida de numerosos artistas en películas. El origen de este fenómeno lo encontramos en *Rembrandt* de Alenzander Korda, de 1936, o *The Moon and Sixpence* (1943), de Albert Lewin que trata la vida de Gauguin. Estas dos películas sirven como punto de partida de toda una serie de películas que reflejan la vida y obra de los artistas más importantes de la Historia del Arte como: Caravaggio, El Greco, Goya, Picasso, Basquiat o Van Gogh, que en los últimos años ha contado con dos filmes, *Loving Vincent* (2017) o *Eternity's gate* (2018). Las películas que surgen de esta inspiración buscar reproducir de manera veraz el estilo, el uso de la luz o la temática que seguían estos artistas (Madrid, 2015).

Pero no sólo de vida de artistas vive el cine, muchos directores se han inspirado en obras, como es el caso especialmente de Kubrick, para crear sus escenarios, especialmente en *Barry Lyndon*, una película ideada como un cuadro y en la que podemos encontrar que el director se inspiró en numerosas obras de arte de la época que se representa para crear decorados. El objetivo de Kubrick era crear un retrato lo más acertado históricamente del siglo XVIII británico, por lo que estudió la pintura inglesa de retratos y paisajes propia de ese momento, y le dio una gran importancia al uso de la luz, siendo la primera película rodada íntegramente con luz natural. Además como se recoge en la entrevista de Michel Ciment a Kubrick, este acumuló “un gran archivo de imágenes y pinturas tomadas de varios libros de arte. Estas imágenes sirvieron como referencia para todo lo que necesitábamos hacer. [...] Los diseños para la ropa fueron copiados de dibujos y pinturas de la época” (Ciment y Kubrick, 2000).

También podemos encontrar una fuerte relación entre el cine y el arte a través de artistas que han participado en películas, como Salvador Dalí en *Recuerda (Spellbound)* de Alfred Hitchcock del año 1945, donde Dalí diseñó la escenografía, o la película que desarrolló junto a Disney, *Destino* (2003). O la película *Dreams that Money can buy* (1946) de Hans Richter y en la que colaboraron artistas tan importantes como Max Ernst, Duchamp o Man Ray, y que reflejaba la unión entre artistas plásticos y cine.

Estos artistas que se encontraban en corrientes dadaístas o surrealistas tuvieron una gran influencia en el cine, puesto que muchos cineastas plasmaban sus ideas en diferentes películas, como se puede observar en *Un perro andaluz* (1928) de Luis Buñuel. También podemos tomar la película *El ballet mecánico* (1924) de Fernand Léger, cuyo objetivo era fundir arte y cine para crear un arte total (Sanchez-Biosca. 2004).

Tampoco hay que olvidar la importancia del cine de animación, en el que tienen una gran importancia la luz y el color, cosa que lo une de manera indudable con la pintura. Podemos encontrar grandes relaciones entre el cine de animación y el arte, como por ejemplo en la película *La bella durmiente* (1959) de Clyde Geronimo, Les Clark, Eric Larson y Wolfgang Reitherman, y producida por Walt Disney, en la que podemos encontrar un importante repaso del estilo gótico francés, o *Hércules* (1997) de Ron Clements y John Musker, que al igual que *La bella durmiente*, realiza un importante reflejo del arte griego. También producida por Walt Disney y tratándose de una película de animación, encontramos la *Tocata y fuga* de Johann Sebastian Bach dentro de la obra *Fantasía* (1940), animada por Oskar Fischinger, un artista experimental berlinés.

El cine no sólo se nutre de obras pictóricas para su inspiración o utilización, sino que también se pueden observar numerosas arquitecturas reales dentro de películas, por ejemplo en la cinta *El año pasado en Marienbad* (1961) de Alain Resnais, se utilizó como decorado un castillo del siglo XVIII que se encuentra en Baviera. El edificio Chrysler de Nueva York aparece en *King Kong* (1933) o el Museo Guggenheim de Nueva York que aparece en *Hannah y sus*

hermanas (1986) de Woody Allen. El cine utiliza estos espacios para contar su historia, haciendo que su función inicial cambie a favor del discurso fílmico.

Siguiendo con el tema de la influencia de la arquitectura en el cine, no podemos olvidar el episodio en el que el director de cine Sergei Eisentein se vio influenciado por los bocetos de Frank Lloyd Wright que había planeado una torre de cristal para la creación de una película. Desafortunadamente ni el edificio, ni la película llegaron a crearse (Moreno, 2011, p. 12).

Como se ha podido observar a lo largo de este apartado, el cine y el arte siempre han estado unidos, pudiendo remontarnos a sus orígenes más absolutos, cuando los Hermanos Lumiere se inspiraron en el encuadre que utilizó Manet en *Las rocas de Belle Isle* (1884), para el corto que realizaron en Biarritz, llamado *Rocas de la Virgen* (1896) (Galván, 2016).

Existen una gran variedad de libros, estudios y exposiciones que nos permiten ahondar en este tema y observar la importante relación que se ha establecido entre estos dos elementos, lo que nos puede llevar a pensar en la gran utilidad e interés como recurso del cine dentro de la clase de Historia del Arte.

· 3. 3. El cine como recurso didáctico.

El desarrollo de nuevas metodologías en los últimos años, junto con el aumento del uso de las nuevas tecnologías en la docencia, ha dado como resultado grandes cambios en la forma de enseñar. Como se viene señalando a lo largo de este trabajo, las imágenes y los medios audiovisuales son de gran importancia en nuestra cultura y vivimos rodeados por ellos, pero esto no queda plasmado en las clases, donde el análisis de imágenes no tiene la mayor relevancia. La inclusión de estos nuevos recursos puede favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que en la actualidad los medios audiovisuales son considerados un importante recurso didáctico (Adame Tomás, 2009, p. 5). Es por todo esto que el cine es un elemento de lo más adecuado para que los alumnos se acostumbren a la lectura de imágenes, puesto que es un elemento que les resulta conocido.

El cine como recurso didáctico en las clases de Ciencias Sociales viene siendo algo habitual en los últimos años, ya que se trata de un complemento que mejora la adquisición de conocimientos y permite la ampliación de contenidos, además mejorar su motivación e interés. El cine refleja hechos o situaciones que tienen una importancia cultural, histórica o social, y es capaz de provocar una reflexión en las personas (De la Torre, 2005).

El cine puede representar culturas o sociedades del pasado de maneras que serían muy difíciles de conseguir en la realidad (García, 2010), lo que permite que su utilización sea muy recurrente en la clase de Historia, mientras que en la de Historia del Arte sus incursiones son escasas. Pero de igual manera que se puede utilizar *Espartaco* (Stanley Kubrick, 1960) para que los alumnos comprendan la esclavitud, también se podría utilizar para que comprendieran la arquitectura romana, pero siempre dejando claro que los decorados y otros elementos que pueden aparecer en la película no reflejan de una forma completamente real la historia (Calvete y Siccardi, 2010), puesto que al final quedan supeditados a la narración para la que han sido diseñados.

En relación con lo señalado en el último párrafo, es importante tener en cuenta que las películas, así como cualquier producto cultural, mantiene una ideología ya que se utilizan grandes sumas de dinero que mueven los intereses que se plasman en el cine (Pereira Varandas, 2006). El cine influye en la vida de los más jóvenes que en muchas ocasiones no están preparados para el análisis de toda la información que les envía una película. Por esto es importante sentar unas bases que les ayuden a comprender la importancia de la lectura de imágenes, si bien es cierto que no es lo mismo leer una pintura que una película, sí que pueden entender algunos de los métodos que se utilizan en la primera y aplicarlos a la segunda. Porque finalmente es el cine, junto a otros productos audiovisuales como pueden ser las series o lo videojuegos, quienes crean una iconografía propia de cada época, al igual que el arte lo hacía en el pasado.

Desde sus comienzos, el cine no sólo ha perseguido el objetivo de entretener, sino también una función educadora y moralizante. Además cabe señalar que aunque el espectador no tenga una vasta formación en la lectura

de imágenes, el mensaje puede llegarle de la misma manera, por eso es importante que comprendan la importancia de esta habilidad. Los adolescentes y la sociedad en general no comprenden la importancia que tiene, puesto que de esta manera podrían realizar una lectura crítica y activa de la información que reciben.

El cine representa un momento concreto de una sociedad, que vuelca en sus productos culturales toda su ideología e idiosincrasia, lo que nos da como resultado una fuente histórica en mayor o menor medida, siempre y cuando tengamos en cuenta lo anterior, puesto que se trata del producto de una época y responde a unos intereses. El cine puede aportar una serie de elementos que serían muy difíciles de encontrar en otros documentos de carácter histórico, que además en muchas ocasiones pueden generar dificultades a la hora de trasladarlos a un ámbito didáctico, ya sea por su dificultad o la falta de conocimientos de los alumnos a la hora de enfrentarse a un documento con el que no están familiarizados.

El cine se puede utilizar dentro de una clase de muchas maneras, abarcando desde una mera lectura lineal hasta otras mucho más complejas, como pueden ser cuál es la información que nos intenta transmitir, cuál es la relación del mensaje de la película con el contexto en el que se dio, qué intenta transmitir el director con el montaje. El objetivo didáctico del cine sería: motivar, ejemplificar, desarrollar o sustituir otros elementos, o como una conclusión, lo que lleva al término de que dependiendo el objetivo que se persiga, se obtendrán unos resultados u otros. En resumen, el cine se podría entender de tres maneras: como disculpa, como discurso y como entidad propia (García, 2007).

El cine como disculpa es aquel en el que se toma un fotograma o una pequeña secuencia y se analiza, no con el objetivo de comprender la película, sino estudiar otro elemento a partir de ella. Es lo que se plantea en este trabajo. Se utiliza una imagen de una película donde se replica una obra de arte para estudiar esta última. El cine como discurso que aporta una información mucho más amplia puesto que abarca toda la película y su análisis, pero supeditado a algo, la película no es vista como un ente completo, “si [la

película] se tratara de un texto podríamos decir que mientras la visión anterior se mueve en el plano de la frase, la actual se mueve en la del párrafo” (García, 2007). Esta forma de trabajar podría establecerse con una de las múltiples películas que se señalaron en el apartado anterior y que reflejan la vida de diferentes artistas. Por último, el cine se entiende como una entidad propia, en donde se estudian todos los elementos que componen una película, viéndose esta como un todo que debe analizarse al completo, para esta forma de estudio se podrían nombrar las películas que realizó Dalí con Hitchcock o Disney, puesto que la historia junto con las imágenes componen un todo que es posible estudiar.

Para terminar a lo largo de este apartado se ha podido observar el gran potencial que tiene el cine en la enseñanza de la Historia del Arte, pudiéndose adaptarse a cualquier nivel y circunstancia. Uno de los elementos a favor que podemos encontrar en el uso del cine como recurso educativo es que mejora la motivación de los alumnos y provoca una reacción en ellos, lo que supone que se produce un aprendizaje significativo, que es lo que se persigue en la enseñanza de cualquier disciplina.

A pesar de los numerosos puntos que tiene a favor su introducción en las aulas, no podemos olvidar que siempre hay que enseñar a los alumnos un espíritu crítico que les ayude a enfrentarse a cualquier elemento que utilicemos para obtener la mejor formación y que sean capaces de comprenderlo.

· 3. 4. El uso del cine en la clase de Historia del Arte.

Como se ha señalado en apartados anteriores de este trabajo lo normal es la utilización del cine como recurso didáctico en las clases de Historia, siendo algo menos habitual en las de Historia del Arte. En este punto plasmaré algunas ideas y películas a las que se puede recurrir en la clase de Historia del Arte.

Una manera de incluir este recurso en la clase es mediante el visionado de películas sobre artistas, puesto que esto permite a los alumnos un acercamiento a su vida y obra. Los alumnos en muchas ocasiones no comprenden que la obra de un artista está marcada por su propia vida y

mediante la utilización de estas películas pueden llegar a entenderlo, puesto que todo sucede en un mismo plano.

Es importante que para aprovechar este recurso tener claro que no es algo tan sencillo como poner una película en clase y dar por terminada la actividad. Sino que como docentes deberíamos diseñar toda una serie de proyectos en torno a ella, para poder sacar el máximo partido del tiempo que se le dedicaría en clase. Se deberían realizar actividades de pre y postvisionado, además de algún tipo de análisis sobre la película.

En muchas ocasiones se puede llegar a pensar que la actividad propuesta en el párrafo anterior resulta complicada puesto que se trata de un género poco desarrollado, pero no es cierto. En los últimos años han surgido numerosas películas sobre artistas como las dos antes mencionadas sobre Van Gogh o *Mr. Turner* (Mike Leigh, 2014), una película sobre el pintor William Turner.

Además mediante estas películas también podemos conocer el contexto en el que viven los artistas y como afecta a su vida, por ejemplo *Goya*, *Mr. Turner* o *El loco del pelo rojo*, que además acercan a los alumnos los grandes cambios que se producen en el siglo XIX.

Igualmente el siglo XX cuenta con su representación en el cine con películas como *Surviving Picasso* (1996) de James Ivory, o *Pollock, la vida de un creador* (2003), dirigida y protagonizada por Ed Harris, y que refleja de una manera muy acertada la técnica del *dripping* y el expresionismo abstracto.

Además al igual que las dos películas mencionadas en el párrafo anterior permiten conocer el estilo de ambos pintores, también podemos incluir obras de época moderna, como *El tormento y el éxtasis* (1965), de Carol Reed, que permite a los alumnos conocer las características de la pintura de Miguel Ángel, o el biopic de Caravaggio de 1986, dirigida por Derek Jarman, que refleja muy bien el *tenebrismo*.

También se pueden buscar películas que narren acontecimientos que tengan que ver con el mundo del arte, como pueden ser *The monument's men* (George Clooney, 2014) que trata sobre los soldados que evacuaron obras de arte durante la Segunda Guerra Mundial o *Medianoche en París* (Woody Allen,

2011), en la que aparecen numerosos artistas que vivieron en el París de los años 20. Este tipo de cintas permiten al profesor abordar ciertos temas de una manera más amena.

Además existen numerosas cintas sobre mujeres artistas, que en muchas ocasiones no aparecen en los libros de texto. Gracias a estas películas podemos visibilizar a artistas olvidadas y además se aportará una nueva visión sobre ellas y las dificultades que tuvieron que superar para alcanzar sus sueños. Entre ellas destacan *Big eyes* (Tim Burton, 2014), que narra la historia de Margaret Keane y como su marido robaba sus obras y las vendía fingiendo que era él el que las realizaba, o *Berthe Morisot* (Caroline Charpentier, 2012), en la que se narra la historia de la primera pintora impresionista.

Otra forma de aprender Historia del Arte mediante el cine es a través de la realización de debates y cineforums (Crespo Fernández, 2012). El interés radicaría en que se trataría de una fórmula poco explotada en esta clase. Se podrían visionar dos películas sobre diferentes artistas y luego comentarlas para observar las diferencias entre sus obras y estilos, llegando incluso a análisis más profundos, como el cambio en la visión del artista en las diferentes épocas. Además los alumnos podrían buscar información adicional para separar lo ficticio de lo real. Otra propuesta podría ser la búsqueda de obras de arte en diferentes películas y que luego se comentara su función, por ejemplo mediante la visualización de *María Antonieta* (Sofía Coppola, 2006) podrían comentar desde Versalles hasta los retratos de la reina con sus hijos, pasando por el Petit Trianon que también aparece en el filme.

Por último, la que se propone en este trabajo que es la búsqueda de obras replicadas en planos de películas, que al igual que las películas biográficas sobre artistas pueden parecer escasas pero no es así, puesto que como se puede observar en el apartado del trabajo que incluye los contenidos⁴.

A lo largo de este apartado se han repasado una serie de ideas para incluir el cine en la asignatura de Historia del Arte en 2º de Bachillerato, si bien es cierto que muchos de estos proyectos pueden ser muy interesantes de llevar a

⁴ Véase págs. 30-35.

la práctica, tampoco podemos olvidar que cuenta con una serie de inconvenientes que pueden dificultar su puesta en marcha. 2º de Bachillerato es un curso orientado a la EBAU, donde se tiene que enseñar un currículo muy extenso en un tiempo muy limitado, lo cual dificultaría el desarrollo de estas actividades.

• 3. 5. Justificación de la metodología.

A lo largo del siguiente apartado se establecerán las metodologías que sustentan la propuesta de innovación que compone el trabajo. Estas teorías abarcan desde el constructivismo hasta el aprendizaje colaborativo, incluyen la importancia de la motivación a la hora de aprender. También se incluirá la importancia de la capacidad de leer imágenes e iconografías.

En primer lugar hay que señalar la poca utilización de metodologías en las que el alumno sea el agente activo de su aprendizaje, así pues en muy contadas ocasiones se establecen los contenidos de una asignatura de manera que motiven a los alumnos, puesto que ellos al final no son partícipes de los mismos. Esta es una situación, que mediante el proyecto de innovación que se presenta en este trabajo, se busca solucionar. Generalmente el profesor se vale del método expositivo para plantear el tema que se va a desarrollar en la clase de manera oral (Prats y Santacana, 2011), pero mediante la introducción de un proyecto por parejas en el que el profesor únicamente supervise el trabajo, puesto que este recae de manera mayoritaria sobre el alumno, se abandonan los métodos pasivos a favor de un aprendizaje activo y cualitativo (Rodríguez, Álvarez y Bernardo, 2011). Además el que los alumnos trabajen de manera autónoma construyendo su propio conocimiento es una de las formas de mejorar su participación en la asignatura y de enriquecer sus conocimientos a largo plazo, puesto que se produce un aprendizaje significativo mucho mejor si el proceso se basa en la experiencia, en vez de en la transmisión de contenidos.

Dicho todo lo anterior, podemos señalar que la metodología utilizada principalmente a la hora de abordar esta propuesta es el constructivismo, que consiste en una pedagogía que sostiene que la persona es la que construye su propio aprendizaje, mediante actividades, descubrimientos y errores, el

conocimiento se convierte en un proceso de construcción. El constructivismo es una pedagogía activa que defiende el “aprender haciendo”, o lo que es lo mismo las relaciones entre distintos sujetos y objetos crean relaciones que permiten aprender (Londoño, 2007), también Piaget, uno de los principales teóricos de esta corriente, defiende esta postura, puesto que considera que la descripción de algo es un elemento necesario para su comprensión, pero el conocimiento surge de las acciones y relaciones de los diferentes elementos que componen el aprendizaje y que elabora el sujeto (Piaget, 1973).

Además del constructivismo podemos establecer que el proyecto también sienta sus bases en la teoría de Bruner del aprendizaje por descubrimiento, mediante esta teoría el sujeto tiene un rol activo en el que “investiga, selecciona y encuentra con la guía del maestro, los contenidos buscados, incorporándolos a su estructura mental” (Fingermann, 2010). Otro elemento importante del aprendizaje por descubrimiento es que sostiene que los alumnos deben “relacionar de forma lógica y coherente, aplicando elementos metodológicos propios de la disciplina” a la actividad que están realizando (Prats y Santacana, 2011).

El papel activo que toma el alumno mediante el aprendizaje por descubrimiento resulta en un aprendizaje significativo puesto que al descubrir nuevas cosas por uno mismo es mucho más factible que se mantengan en la memoria. Asimismo, la capacidad crítica también tiene un importante papel en el descubrimiento, porque permite a los alumnos la creación de sus propias hipótesis y teorías, lo que también mejora el pensamiento creativo, ya que deben elaborar su propia idea de por qué la película y la obra de arte están unidas (Barrón, 1997)

El aprendizaje constructivista elabora nuevos conocimientos, siempre relacionados con un contexto social y cultural determinado, también podemos añadir que únicamente en el momento que somos capaces de definir un concepto o un contenido de manera clara, podemos darlo por aprendido (Coll, et al., 2007).

Uno de los principales objetivos que persigue el constructivismo es que el alumno mediante este proceso de elaboración de su propio conocimiento, se

convierta en una persona que sea capaz de trasladar este método a futuros aprendizajes. En definitiva, lo que se busca mediante el constructivismo es que el alumno aprenda a aprender, que además se trata de una de las competencias clave que componen el currículo de 2º de Bachillerato. Mediante este método el alumno desarrollará la capacidad que le permitirá ir adquiriendo aprendizajes significativos a lo largo de toda su vida y aumentando su autonomía. El objetivo final sería que pueda recurrir a los conocimientos bien asentados de este proyecto y utilizarlos cuando sea necesario para situaciones distintas de las que se idearon (Zabala, 1999).

El constructivismo no pone su centro únicamente en el proceso de aprendizaje, sino que también el de enseñanza cobra un importante papel, estableciéndose de esta manera un modelo bidireccional, en el que todos los que participan de él son relevantes, aunque el protagonista es el alumno, puesto que como ya se ha dicho él es el que construye su aprendizaje.

Como se ha señalado anteriormente, el papel del docente también sufre un cambio importante a la hora de aplicar estas nuevas metodologías de carácter activo, puesto que pasa de ser un *transmisor* del conocimiento, a un *facilitador* del mismo (Marcela Ríos y Ramos, 2011). Los profesores son ayudantes y guías del aprendizaje, deben unir los procesos de aprendizaje del alumno con el saber colectivo (Carretero, 1997). El profesor debe contar con el bagaje anterior de los alumnos respecto a los nuevos contenidos, para que mediante ellos consiga elaborar sus nuevos sistemas de pensamiento.

A la hora de plantear este proyecto, los conocimientos previos son muy importantes, ya que los alumnos llegan a esta materia sin haberla estudiado prácticamente nunca durante su vida escolar más que de manera anecdótica, de manera que el profesor debe tener en cuenta la puesta en marcha de esta actividad desde el primer momento que comienza a impartir la asignatura, ya que sentará las bases sobre cómo se va a desarrollar. Para ello el profesor debe escuchar y atender a los alumnos para adaptar el proyecto a sus necesidades. Como señalaba Ausubel “el factor más influyente en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente” (Ausubel, Novak y Hanesian, 1983).

Uno de los elementos que defiende el constructivismo y mejora el aprendizaje, además de estar presente en el proyecto, es la utilización de debates (Marcela Ríos y Ramos, 2011), basados en la teoría de Piaget de conocer a través de la reflexión sobre el medio (Piaget, 1973). Los debates permiten que el alumno abandone la actitud pasiva, puesto que deben elaborar una serie de argumentos para presentarlos ante la clase, a la que deben convencer. Furth señala que mediante la utilización de debates se pueden conseguir tres resultados: el estudiante crece intelectualmente y aplica los nuevos conocimientos adquiridos, adopta un rol activo en situaciones sociales y en su educación y mejora la comprensión sobre la necesidad de trabajo sobre la inteligencia (Furth, 1971). El uso de recursos que mejoren la reflexión, la argumentación y la crítica dentro de la didáctica de las Ciencias Sociales mejoran los esquemas mentales que elaboran los alumnos al construir su propio conocimiento, o lo que es lo mismo, el alumnos elabora su saber mediante la reflexión de sus acciones (Orozco, 1989).

Uno de los problemas que puede darnos esta metodología es que plantea que los alumnos construyen el conocimiento a partir de los saberes con los que ya contaban, lo que supone que habría que homogeneizar estos conocimientos preliminares, cosa completamente imposible. Además también nos encontramos con el problema de que estos saberes pueden estar equivocados, lo que haría necesario el corregirlos. También pueden surgir problemas en lo relativo a la participación de los alumnos, ya que estos deben sentir interés y motivación para que un proyecto de estas características alcance los objetivos planificados.

Otra de las metodologías que sustentan este trabajo es la que defiende los beneficios del aprendizaje colaborativo. Consiste en una metodología de trabajo que pasa por organizar a los alumnos en grupos, creados siempre con el objetivo de aprovechar al máximo la capacidad de cada uno de los miembros del mismo. De esta manera los estudiantes aprenden de manera cooperativa y consiguen que la interacción entre los sujetos aumente los descubrimientos intrapersonales (Barrón, 1997). Existen una serie de elementos que siempre se encuentran presentes en este tipo de aprendizaje: cooperación, responsabilidad, comunicación, trabajo en equipo y autoevaluación (Muñiz,

2011). Los alumnos deben trabajar juntos con el objetivo de apoyarse para conseguir los objetivos planteados, desarrollar al máximo sus capacidades, y ejecutar los roles que se les han asignado. Una de las definiciones más interesantes de aprendizaje colaborativo es la de los hermanos David y Roger Johnson que señalan que es “aquella situación de aprendizaje en la que los objetivos de los participantes se hallan estrechamente vinculados, de tal manera que cada uno de ellos sólo puede alcanzar sus objetivos si los demás consiguen alcanzar los suyos” (Johnson y Johnson, 2001). Piaget también defiende la interacción entre sujetos para alcanzar el conocimiento, puesto que la transmisión social ayuda al desarrollo cognoscitivo (Barba, Cuenca y Gómez., 2007).

Podemos encontrar numerosos autores que hacen hincapié en los beneficios que conlleva el trabajo en grupo, desde tiempos muy tempranos como Cirigliano y Villaverde (1966) o Cartwright y Zander (1971), o algunos más actuales como Johnson y Johnson (2001), Zarzar (2000) o Jacques y Jacques (2007) (Lamelas, 2012).

El papel del docente en este tipo de aprendizaje es el de un guía, puesto que su función es la de explicar con claridad la actividad que se va a desarrollar, siendo los verdaderos protagonistas del proceso de aprendizaje los alumnos. El trabajo del profesor también incluye la creación de los grupos, estos deben ser equilibrados, en un intento de nivelar las habilidades y actitudes de los alumnos, ya que uno de los beneficios del trabajo en equipo es el de aprovechar los puntos fuertes de los diferentes miembros de cada grupo para favorecer el aprendizaje.

Por otro lado, no hay que olvidar que el papel de los alumnos es el más importante, ya que como hemos señalado el profesor queda relegado al rol de guía del conocimiento, mientras que los alumnos son los que elaboran las estructuras que les ayudarán a alcanzar el conocimiento.

El trabajo colaborativo permite que se desarrollen habilidades que en muchas ocasiones no forman parte del currículo educativo como la tolerancia o la habilidad para defender sus argumentos, sin olvidar la capacidad para resolver problemas. Como señala Zambrana “el trabajo en grupo permite

adquirir muchas de las competencias transversales, en particular las de carácter interpersonal y ayuda al desarrollo de las actitudes y habilidades sociales, fomentando el compañerismo. Los alumnos [...] aprenden a organizar y planificar su trabajo. Se promueve un espíritu crítico ya que se presentan diversas alternativas y posturas [...] y se detectan, plantean y resuelven problemas. Además, se favorece la capacidad de liderazgo e iniciativa” (Zambrana, 2010). Otros elementos que refuerzan el carácter positivo del trabajo colaborativo son los siguientes: la pertenencia a un grupo mejora la integración del alumno, se aumenta la capacidad de comunicación, trabajar en equipo ayuda a que se cree un contexto de apoyo y estímulo para superar los problemas a los que se enfrentan, el trabajo se divide entre los diferentes componentes del grupo, lo que aligera la carga de trabajo individual y aumentan las visiones de un problema, lo que enriquece la solución (Muro, Suárez y Zamora, 2008). Tampoco podemos olvidar que el aprendizaje entre iguales tiene muchos elementos positivos, los alumnos se hablan en el mismo lenguaje y pierden el miedo a preguntar dudas, mejorando la comunicación entre ellos, siendo positivo tan para el que enseña como para el que aprende.

Existen numerosos modelos de aprendizaje colaborativo, y los más utilizados son: equipos colaborativos y juegos de torneo (Team games tournament, Vries y Slavin, 1978), equipo colaborativo y divisiones de rendimiento (Student Teams Achievement Divisions, STAD, Slavin, 1978), equipos colaborativos e individualización asistida (Team Assited Individualization, TAI, Slavin, Leavey y Madden, 1982), puzle (Jigsaw, Aronson, 1978-2000), aprendiendo juntos (Learning together, Johnson y Johnson, 1975) y, por último, investigación en grupo (Group Investigation, GI, Sharan y Sharan, 1976-1992), que es el modelo que se ha tomado para el desarrollo de esta propuesta. Consiste en la división de los alumnos en grupos que pueden abarcar entre 2 y 6 miembros y deben investigar un tema, para ello dividen las tareas que deben realizar y elaboran unas conclusiones finales. El profesor trabaja como un guía que les ayuda a dividir el trabajo, a buscar información y a utilizar de manera adecuada los materiales que se encuentran a su alcance. Por último, una vez se presentan los resultados ante toda la clase, se establece

un debate. El resultado final es evaluado por el profesor y los compañeros (Barberia, 2012).

Sin embargo, aunque las ventajas del aprendizaje colaborativo son muy numerosas, no podemos olvidar que existen ciertos elementos negativos. Pueden surgir situaciones en las que uno de los miembros del equipo no acepte su carga de trabajo, pasando ésta completamente a otro de los miembros, lo que genera malestar en el resto de integrantes. También pueden surgir conflictos entre los miembros y en ocasiones pérdida de la iniciativa, conformismo o que las relaciones entre los miembros sean demasiado buenas y no trabajen de manera adecuada.

También pueden surgir dificultades para el docente, puesto que a pesar de que el protagonismo del proceso educativo ya no recaiga en él, sí es cierto que preparar una actividad de estas características conlleva mucho más trabajo de preparación y durante su desarrollo. De preparación puesto que se tienen que observar las diferentes dinámicas que se establecen dentro de la clase para crear los grupos de una manera correcta, además de preparar todo lo necesario para la actividad y programarla de manera adecuada. Tampoco podemos olvidar que durante su desarrollo la labor del profesor no disminuye, porque actúa como guía y consejero de los alumnos. Y al terminar todo el proyecto es el encargado de evaluar y ver si se ha tratado de un éxito o un fracaso, además de determinar qué se puede mejorar.

En definitiva, al aprendizaje colaborativo permite que los estudiantes mejoren la relación entre ellos y las capacidades para trabajar con otros, puesto que comparten información, hablan y se comunican para resolver los problemas que pueden surgir, aumenta la creatividad y la autocrítica. A pesar de que cuenta con algunos elementos que pueden ser problemáticos, se trata de una herramienta muy interesante que aplicar en las clases.

Por último es importante hablar de la trascendencia que tiene la motivación a la hora de aprender, y es que uno de los objetivos que se plantean mediante este trabajo es la de motivar a los alumnos en lo relativo a las Ciencias Sociales, que en muchas ocasiones se encuentran devaluadas.

Para comprender la importancia de la motivación a la hora de aprender, es importante saber que para que esta nazca en el alumno hay que despertar en él una emoción. Para provocar interés hay que convertir a la materia en atractiva, lo que involucra a la afectividad en todo este proceso. Es decir, que como señala Piaget “la afectividad cumpliría el rol de una fuente energética de la cual dependería el funcionamiento de la inteligencia” (Piaget, 2005). El interés nace de la necesidad de conocer, que puede surgir de numerosos elementos como la superación de distintos obstáculos o el trabajo junto con otros compañeros y que acarrearán una serie de sentimientos que funcionan como motivadores o desmotivadores. Observamos que la motivación se encuentra enormemente ligada a los sentimientos y que si queremos que los alumnos muestren interés, debemos despertarlos.

Es importante provocar el nacimiento de un interés y una emoción en el alumno con el objetivo de que se muestre interesado en la materia que se le enseña. Este es uno de los grandes problemas a los que nos enfrentamos, ya que los alumnos sienten un gran desapego por la asignatura, por lo que se hace necesario buscar elementos que los motiven. En muchas ocasiones esta falta de interés se debe a que la asignatura se encuentra anclada a viejos modelos pedagógicos que resultan aburridos y poco estimulantes, provocando el hastío por parte del alumnado, que es uno de los sentimientos que funciona como desmotivador. Incluyendo metodologías activas, como es el caso de las que se proponen en este proyecto, los alumnos se estimularán y participarán del proceso de aprendizaje.

Si observamos el apartado del marco teórico, “El cine como recurso didáctico”, la utilización de películas en la clase resultaría en el surgimiento de emociones y motivación, y con todo ello la participación activa del alumno. A esto hay que añadir la importancia como ya hemos visto del trabajo colaborativo, que ayuda a que los alumnos se sientan más respaldados y protegidos y aumenta su confianza, sin olvidar la construcción de su propio conocimiento y la elaboración de sus propias teorías e hipótesis, que resultarán en una mejora del concepto que tienen de sí mismo y de su capacidad intelectual, lo que conllevará un aumento de la motivación.

Por último, señalar la importancia de leer imágenes en el mundo en el que vivimos. El que los alumnos sean capaces de analizar iconografías, propósitos de las mismas y del artista, así como el uso de la luz, el color, o la perspectiva, todo ello mediante la utilización del método científico, supone una importante ventaja, ya que amplía el nivel cultural del alumno, comprende que las imágenes lanzan un mensaje y son capaces de razonar y analizar mejor.

Para terminar con este tema, se ha intentado elegir y justificar una serie de metodologías que mejoren el aprendizaje y la enseñanza de la Historia del Arte en el curso de 2º de Bachiller, ya que nos encontramos con un gran problema, puesto que el contenido de la asignatura es muy grande y se solventa mediante la transmisión de contenidos que el alumno debe memorizar. Debemos evitar en la medida de lo posible esta práctica y para ello se ha perseguido en todo momento que el alumnado sea el protagonista de la elaboración de su propio conocimiento, así como implementar y mejorar otros elementos que en ocasiones no se encuentran en el currículo de la asignatura, como el trabajo con sus iguales o la capacidad crítica. Por estas razones se ha elegido el constructivismo, el aprendizaje por descubrimiento y el trabajo colaborativo como elementos que rigen esta propuesta. Asimismo no debemos olvidar el carácter social del arte y las ventajas que conllevan su aprendizaje significativo, como el desarrollo de un espíritu crítico o el cuidado del patrimonio.

4. PROPUESTA DE INNOVACIÓN DIDÁCTICA.

- 4. 1. Presentación de la propuesta.

En los últimos años han surgido nuevas metodologías y recursos que permiten una enseñanza mucho más rica de la Historia del Arte, además en la sociedad en general encontramos numerosos elementos que pueden apoyar este propósito: exposiciones, libros, películas, noticias... Tampoco podemos olvidar que los alumnos a los que nos vamos a enfrentar son nativos digitales, como se ha venido señalando a lo largo del trabajo, una generación que se encuentra rodeada de imágenes y pantallas desde que nacieron, lo que hace realmente importante la introducción de nuevos elementos y recursos en la enseñanza de la Historia del Arte. La publicidad, el cine o las series crean un imaginario nuevo que bebe de elementos iconográficos del pasado, y por ello se debe introducir en las clases de Historia del Arte.

El cine en muchas ocasiones toma imágenes propias de la Historia del Arte como inspiración o para que aparezcan en diferentes cintas, siendo en muchas más conocidas por estas apariciones que por su valor patrimonial. Estas imágenes van quedando grabadas en el imaginario colectivo y pueden ser aprovechadas dentro del ambiente académico para que los alumnos comiencen a estudiar artistas, estilos, obras...

En este proyecto para una clase de 2º de Bachillerato se propone el estudio de diferentes obras de arte que aparecen en el currículo de la asignatura para estudiar quién las pintó, en qué contexto, cuál era su finalidad y su trascendencia, utilizando el modelo de comentario que usarán en la EBAU, y comparándolas con los fotogramas de las películas que las imitan.

Aunque sea un proyecto diseñado para el curso de 2º de Bachillerato, podría extrapolarse a cualquier otro donde existiera un apartado de Historia del Arte, adaptándolo a las necesidades del curso en cuestión. Aunque sí que es cierto, que debido a la maduración de los alumnos y a que ya han adquirido los conocimientos básicos para comentar una obra de arte, lo que convierte a esta actividad en ideal para ellos.

Mediante esta actividad, los alumnos estudian de otra manera obras de arte, creando una unión entre lo que se considera cultura popular y cultura académica. Se utilizará una metodología activa, que buscará en todo momento el aprendizaje significativo, despertar una emoción en el alumnado mejorando su adquisición de conocimiento y basada en el trabajo colaborativo.

Lo bueno de esta actividad es que, aunque en cuanto al Arte Antiguo y Medieval los ejemplos son escasos, encontramos multitud de obras replicadas en películas que se pueden trasladar a la clase

A continuación comenzará el desarrollo de la propuesta de innovación didáctica, empezando por la legislación que rige el currículo de Bachillerato, contenidos que se van a desarrollar, de esta sólo, las competencias clave, la justificación metodológica, las actividades que se van a realizar, la temporalización y los métodos de evaluación.

• 4. 2. Legislación.

A continuación se establecerán todas las leyes que rigen el Bachillerato en la comunidad autónoma de La Rioja.

- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Real Decreto 1467/2007, de 2 de noviembre, por el que se establece la estructura del bachillerato y se fijan sus enseñanzas mínimas.
- Orden 21/2008, de 4 de septiembre, de la Consejería de Educación, Cultura y Deporte, por la que se regula la implantación del Bachillerato en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de La Rioja.
- Decreto 45/2008, de 27 de junio, por el que se establece el currículo de bachillerato de la Comunidad Autónoma de La Rioja.
- Decreto 21/2015, de 26 de junio, por el que se establece el currículo de Bachillerato y se regulan determinados aspectos sobre su organización, evaluación, promoción y titulación del alumnado de la Comunidad Autónoma de La Rioja (BOR 03/07/2015)

- Orden 6/2009, de 16 de enero, de la Consejería de Educación, Cultura y Deporte, por la que se regula la evaluación, promoción y titulación del alumnado que cursa bachillerato en la Comunidad Autónoma de La Rioja.
- Resolución de 20 de marzo de 2009, de la Dirección General de Ordenación e Innovación Educativa, por la que se dictan instrucciones para regular el proceso de solicitud, distribución, registro y cumplimentación del Historial académico de Bachillerato.
- Resolución de 30 de junio de 2009, de la Dirección General de Ordenación e Innovación Educativa, por la que se dictan instrucciones relativas a las condiciones de repetición en el primer curso de Bachillerato.
- Orden EDU/2395/2009, de 9 de septiembre, por la que se regula la promoción de un curso incompleto del sistema educativo definido por la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de ordenación general del sistema educativo, a otro de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Resolución de la Dirección General de Educación, de 2 de septiembre de 2013, por la que se dictan instrucciones relativas a la prueba de acceso a enseñanzas universitarias oficiales de Grado en la Comunidad Autónoma de La Rioja para el curso 2013/2014
- Real Decreto 1892/2008, de 14 de noviembre, por el que se regulan las condiciones para el acceso a las enseñanzas universitarias oficiales de grado y los procedimientos de admisión a las universidades públicas españolas.
- Orden EDU/1434/2009, de 29 de mayo, por la que se actualizan los anexos del Real Decreto 1892/2008, de 14 de noviembre, por el que se regulan las condiciones para el acceso a las enseñanzas universitarias oficiales de grado y los procedimientos de admisión a las universidades públicas españolas.

· 4. 3. Contenidos.

Los contenidos que componen la actividad se han extraído del BOE (BOE, 2015, pp. 166-173) y se ha mantenido la organización de los mismos en 6 bloques temáticos que permiten una mejor comprensión de cada estilo artístico. Se trata de contenidos muy extensos y que varían mucho a lo largo del tiempo, por esto se ha mantenido la ordenación cronológica, puesto que permite una mejor comprensión. Los contenidos que componen cada propuesta son los siguientes:

Bloque 1. Las raíces del arte europeo: el legado del arte clásico.

- Grecia: creadora del lenguaje clásico. Principales manifestaciones.
- La visión del clasicismo en Roma.
- El arte en la Hispania romana.

Bloque 2. Nacimiento de la tradición artística occidental: el arte medieval.

- La aportación cristiana en la arquitectura e iconografía.
- Configuración y desarrollo del arte románico. Iglesias y monasterios. La iconografía románica.
- La aportación del gótico, expresión de una cultura urbana. La catedral y la arquitectura civil.
- Modalidades escultóricas.
- La pintura y flamenca, origen de la pintura moderna.
- El peculiar desarrollo artístico de la Península Ibérica. Arte hispano-musulmán. El románico en el Camino de Santiago.

Bloque 3. Desarrollo y evolución del arte europeo en el mundo moderno.

- El Renacimiento.
- El Barroco.
- El Barroco hispánico: el siglo de Oro.
- El siglo XVIII. La pervivencia del Barroco. El refinamiento Rococó. Neoclasicismo y Romanticismo.

Bloque 4. El siglo XIX: el arte en un mundo de transformación.

- Goya.
- La revolución industrial y el impacto en los nuevos materiales en la arquitectura. Del Historicismo al Modernismo. La Escuela de Chicago.
- El nacimiento del urbanismo moderno.
- La evolución de la pintura: Romanticismo, Realismo, Impresionismo, Simbolismo. Los postimpresionistas, el germen de las vanguardias pictóricas del siglo XX.
- La escultura: Rodin.

Bloque 5. La ruptura de la tradición: el arte en la primera mitad del siglo XX.

- El fenómeno de las vanguardias en las artes plásticas: fauvismo, cubismo, futurismo, expresionismo, pintura abstracta, dadaísmo y surrealismo.
- Renovación del lenguaje arquitectónico: el funcionalismo del Movimiento Moderno y la arquitectura orgánica.

Bloque 6. La universalización del arte desde la segunda mitad del siglo XX.

- El estilo internacional en arquitectura.
- La arquitectura al margen del estilo internacional.
- Las artes plásticas.
- Nuevos sistemas visuales.
- El impacto de las nuevas tecnologías en la difusión y creación artística.
- Arte y cultura visual de masas.
- La preocupación por el patrimonio artístico y su conservación.

En la tabla que aparece a continuación se recogen los contenidos del currículo de 2º de Bachillerato, que aparecen como señalé antes en el BOE (BOE 2015, pp 166-173), y las obras que se van a estudiar y se corresponden con ellos. Se han escogido algunas de las obras para ejemplificar las imágenes

que se van a utilizar⁵, corresponden con las señaladas en el Bloque 3. Serán las utilizadas en el desarrollo de la temporalización. Además una de ellas se usará para establecer los criterios y estándares de aprendizaje.

Contenidos de currículo de Historia del Arte de 2º de Bachillerato.	Obras con las que se corresponden.
<p>Bloque 1. Las raíces del arte europeo: el legado del arte clásico.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Grecia: creadora del lenguaje clásico. Principales manifestaciones. 2. La visión del clasicismo en Roma. (<i>El coliseo</i> vs. <i>Gladiator</i>, Ridley Scott). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>El Partenón</i> vs. <i>Promakhos</i>, John Voorhees y Coerte Voorhees. <i>Cuadriga en la cara B de un ánfora griega</i> vs. <i>Ben-Hur</i>, William Wyler. 2. <i>El coliseo</i> vs. <i>Gladiator</i>, Ridley Scott.
<p>Bloque 2. Nacimiento de la tradición artística occidental: el arte medieval.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Configuración y desarrollo del arte románico. Iglesias y monasterios. La iconografía románica. 2. La aportación del gótico, expresión de una cultura urbana. La catedral y la arquitectura civil. 3. La pintura italiana y flamenca. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Monasterio de San Miguel</i>, Italia vs. <i>El nombre de la Rosa</i>, Jean-Jacques Annaud. 2. <i>Notre Dame</i> vs. <i>El jorobado de Notre Dame</i>, Gary Trousdale y Kirk Wise. 3. <i>Lamentación de Cristo muerto</i>, Andrea Mantegna vs. <i>El retorno</i>, Andrey Zuyagintseu; <i>Pietá</i>, Giovanni Bellini vs. <i>Hijos de los hombres</i>, Alfonso Cuarón; <i>Cazadores en la nieve</i>, Pieter Brueghel el viejo vs. <i>The mirror</i>, Andrei Tartovski; <i>La torre de Babel</i>, Pieter Brueghel el Viejo vs. <i>Metropolis</i>, Fritz

⁵ Anexo 2.

	Lang.
<p>Bloque 3. Desarrollo y evolución del arte europeo en el mundo moderno.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El Renacimiento. 2. El Barroco. El Barroco hispánico: el siglo de Oro. 3. El siglo XVIII. La pervivencia del Barroco. El refinamiento Rococó. Neoclasicismo y Romanticismo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>El nacimiento de Venus</i>, Botticelli vs. <i>Las aventuras del Barón Munchausen</i>, Terry Gilliam; <i>La última cena</i>, Leonardo da Vinci vs. <i>Watchmen</i>, Zack Snyder; <i>Venus recreándose en la música</i>, Tiziano vs. <i>La piel que habito</i>, Pedro Almodóvar. 2. <i>La vocación de San Mateo</i>, Caravaggio vs. <i>Mean Streets</i>, Martin Scorsese; <i>El arte de la pintura</i>, Johannes Vermeer vs. <i>Zoo</i>, Peter Greenaway. 3. <i>La rendición de Breda</i>, Velázquez vs. <i>Alatriste</i>, Agustín Díaz Yanes. 4. Rococó: <i>El columpio</i>, Fragonard vs. <i>Frozen</i>, Jennifer Lee y Chris Buck. Neoclasicismo: <i>La muerte de Marat</i>, Jacques Louis David vs. <i>About Schmidt</i>, Alexander Payne; <i>Napoleón cruzando los Alpes</i>, Jacques Louis David vs. <i>María Antonieta</i>, Sofia Coppola; <i>Interior de un harem</i>, Jean-Auguste-Dominique Ingres vs. <i>Passion</i>, Jean-Luc Godard. Romanticismo: <i>El joven azul</i>, Thomas

	Gainsborough vs. <i>Django desencadenado</i> , Quentin Tarantino.
<p>Bloque 4. El siglo XIX: el arte en un mundo de transformación.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Goya (<i>Duelo a garrotazos</i>, Goya vs. <i>Jamón, jamón</i>, Bigas Luna; <i>Saturno devorando a sus hijos</i>, Goya vs. <i>El laberinto del fauno</i>, Guillermo del Toro). 2. La evolución de la pintura: Romanticismo, Realismo, Impresionismo, Simbolismo. Los postimpresionistas, el germen de las vanguardias pictóricas del siglo XX 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Duelo a garrotazos</i>, Goya vs. <i>Jamón, jamón</i>, Bigas Luna; <i>Saturno devorando a sus hijos</i>, Goya vs. <i>El laberinto del fauno</i>, Guillermo del Toro. 2. Romanticismo: <i>Caminante sobre un mar de niebla</i>, Caspar David Friedrich vs. <i>Dunquerque</i>, Christopher Nolan; <i>Abadía en el roble</i>, Caspar David Friedrich vs. <i>El renacido</i>, Alejandro González Iñárritu, <i>Ophelia</i>, John Everett Millais vs. <i>Melancholia</i>, Lars Von Trier. Realismo: <i>Malvern Hall</i>, John Constable vs. <i>Barry Lyndon</i>, Stanley Kubrick. Simbolismo: <i>Arrangement in black and grey Nº1</i>, James Abbott McNeill Whistler vs. <i>Praesident</i>, Carl Theodore Dreyer. Posimpresionismo: <i>Le café du nuit</i>, Vincent van Gogh vs. <i>Lust for life</i>, Vicente Minelli; <i>Chocolat dancing in the Irish and American Bar</i>, Henri de Toulouse Lautrec vs. <i>Un americano en París</i>, Vicente Minelli.

<p>Bloque 5. La ruptura de la tradición: el arte en la primera mitad del siglo XX.</p> <p>1. El fenómeno de las vanguardias en las artes plásticas: fauvismo, cubismo, futurismo, expresionismo, pintura abstracta, dadaísmo y surrealismo.</p>	<p>1. Expresionismo: <i>Retrato de Sylvia von Harden</i>, Otto Dix vs. <i>Cabaret</i>, Bob Fosse. Dadaísmo: <i>Arquitectura en un claro de luna</i>, René Magritte vs. <i>El show de Truman</i>, Peter Weir. Surrealismo: <i>Relativity</i>, Escher vs. <i>Dentro del Laberinto</i>, Jim Henson, <i>Frida y Diego Rivera</i>, Frida Kahlo vs. <i>Frida</i>, Julie Taylor; <i>Los elefantes</i>, Salvador Dalí vs. <i>Mad Max: Fury Road</i>, George Miller.</p>
<p>Bloque 6. La universalización del arte desde la segunda mitad del siglo XX.</p> <p>1. Nuevos sistemas visuales.</p>	<p>1. <i>Seminaristas jugando al fútbol</i>, Ramón Masats vs. <i>La mala educación</i>, Pedro Almodóvar.</p>

- 4. 4. Competencias clave.

Esta propuesta permite el desarrollo de casi todas las competencias clave que se incluyen en el currículo de Bachillerato, salvo la Competencia Matemática y Competencias básicas en Ciencia y Tecnología, aunque no es una propuesta ideal ya que no se trabajan todas las competencias, nos encontramos con que se trata de una asignatura de modalidad dentro del Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales, que incluye a alumnos que ya no trabajan las matemáticas y a otros que las tocan en otras asignaturas como Economía o Matemáticas aplicadas a las Ciencias Sociales. A

continuación se concreta mediante qué actividades se desarrollan las competencias clave.

Competencias Clave	Actividades
<ul style="list-style-type: none"> Comunicación Lingüística 	<ul style="list-style-type: none"> Realizar un análisis con el vocabulario adecuado y aprendido en la asignatura sobre las imágenes propuestas. Presentar las conclusiones del trabajo ante toda la clase y debatir los resultados. Entrega de todos los trabajos realizados (análisis de las obras, diario de trabajo y presentación).
<ul style="list-style-type: none"> Competencia digital 	<ul style="list-style-type: none"> Realización de una presentación en el formato informático que deseen. Búsqueda de la información necesaria vía online. Elaboración de un documento en el que se incluya el análisis de las obras.
<ul style="list-style-type: none"> Competencia aprender a aprender. 	<ul style="list-style-type: none"> Creación de hipótesis sobre la relación entre las obras. Organización del trabajo y los análisis. Desarrollo de una presentación y un debate.
<ul style="list-style-type: none"> Competencias Sociales y Cívicas. 	<ul style="list-style-type: none"> Fomento del trabajo en equipo. Comunicarse de manera efectiva para sacar la tarea

	adelante.
	· Crear una hipótesis conjunta.
· Sentido de la iniciativa y del espíritu emprendedor.	· Organización del trabajo.
· Competencia relativa a la Conciencia y Expresiones Culturales.	· Puesta en valor del patrimonio artístico universal.
	· Conocimiento de otras formas de arte como el cine.
	· Desarrollo de una conciencia crítica y una sensibilidad artística.

· 4. 5. Desarrollo del proyecto.

Este proyecto consiste en analizar sendas imágenes y compararlas entre sí, para ellos es necesario que los alumnos se hayan naturalizado con el modelo de comentario de obras de arte de la EBAU basado en el método científico, que debe contener una descripción y análisis de la obra, en la que se incluyan los elementos técnicos y formales, el tema/simbología/iconografía de la misma y su función, también debe aparecer su localización espacio-temporal y el estilo al que pertenece, y por último el contexto, los antecedentes, su importancia dentro de la obra del artista y la trascendencia.

El método de estudio de la obra y la película contará con dos fases diferenciadas, una primera de análisis tanto de la pintura como de la película, en el que se examinarán los distintos elementos que las componen, esto ayudará a los alumnos a comprender el producto que están estudiando, así como la diferencia entre “inventar” y “analizar”, puesto que en todo momento tienen ser conscientes de que se trata de una disciplina académica y científica, por lo que dependen de unas fuentes y una bibliografía concreta. Tras este primer análisis, los alumnos deberán realizar un comentario, basado en la reflexión de todo lo anteriormente estudiado. Tiene que ser razonado y aunque de carácter personal, mantener un tono objetivo, también tiene que estar razonado. Por último, los alumnos tendrán que desarrollar una serie de teorías

en las que comparen la pintura con el fotograma (si se trata de una réplica exacta, en el caso de que no lo sea, cómo sabemos que el fotograma se inspira en la pintura, etc.), expliquen la influencia del artista y cómo se puede observar en la actualidad a través de la película que han estudiado, así como otros elementos (exposiciones, ropa, visitas al museo en el que se expone, etc.), así como teorías que elaboren ellos mismos y expliquen por qué esta obra es tan importante que después del tiempo que ha pasado sigue teniendo influencia en la actualidad, así como buscar por qué el director de la película la eligió.

Los alumnos trabajarán en parejas, con el objetivo de que la actividad avance lo más rápido posible, ya que al encontrarnos en el curso de 2º de Bachiller el tiempo para planificar cualquier actividad es escaso y el contenido de la asignatura bastante extenso.

Lo bueno es que aunque salgamos de lo establecido como correcto en la enseñanza de la Historia del Arte, o lo que es lo mismo clases magistrales para preparar la prueba de acceso a la universidad, al final los alumnos van a aprender lo mismo, ya que las obras seleccionadas aparecen en el currículo y deben aprender a comentarlas.

La primera fase del proyecto pasará por asignar la obra y película a cada uno de los grupos de alumnos. El docente presentaría el proyecto a los alumnos, con los objetivos que se quieren alcanzar, la metodología que se va a utilizar y cómo se les va a evaluar. Como se ha indicado al principio de este párrafo, se les asignará la obra y la película que van a analizar y se les explicará cómo se tienen que enfrentar al trabajo y lo que van a entregar cuando el proyecto haya finalizado.

Durante esta primera fase que pasaría por informar a los alumnos de en qué va a consistir la actividad, puesto que es importante que todo el proyecto quede bien claro. Hay que explicar detenidamente las parejas que van a formar, cuál va a ser el método de trabajo, el tiempo del que disponen para realizar la actividad y cómo va a ser la evaluación. Es importante señalar a los alumnos que las obras que se van a analizar corresponden con los estilos que han estudiado previamente, por lo que debe quedar claro que tienen que plasmar en los análisis todo aquello que han aprendido.

Los alumnos elaborarán un diario con todas las actividades que vayan realizando relativas al proyecto, este diario se entregará junto con el análisis de la obra y la película y la presentación que hagan para sus compañeros con las conclusiones que hayan extraído de todo esto. Hay que dejar claro que los alumnos deben incluir una reflexión en la que queden unidas la obra y la película, señalando cómo creen ellos que la primera ha influido sobre la segunda y todo aquello que ellos consideren necesario señalar para la creación de una hipótesis. También se les pedirá una pequeña reflexión sobre las consideraciones que ellos tengan sobre el proyecto: si les ha parecido difícil, si les ha gustado salir de la dinámica habitual de la clase, si hubieran preferido trabajar de manera individual... A partir de estas entregas, junto con su interés por el trabajo y su implicación, se les evaluará.

En esta primera fase ya deben haber rellenado parte del diario, incluyendo la pareja que va a realizar la actividad, la obra y la película que van a trabajar y sus primeras impresiones respecto al proyecto.

A continuación comenzará la segunda fase del proyecto. Como ya tienen identificadas ambas obras, y en el caso de que no lo hayan conseguido el profesor encargado del trabajo se ocupará de decirles cuáles son, el siguiente paso es comenzar la labor de investigación. A pesar de que el objetivo es que los alumnos construyan su propio conocimiento y trabajen de manera autónoma, pueden surgir complicaciones, como que les cueste identificar la obra y/o la película, el profesor es un apoyo para que los alumnos no se queden atascados, consiguiendo en vez de su motivación hacia la asignatura, la frustración y la desgana.

Se realizaría una visita a la biblioteca con el objetivo de buscar la bibliografía necesaria, también se utilizarán ordenadores con acceso a internet para buscar información sobre otros elementos, como puede ser la película o la relación entre ambas que pueden ser más difíciles de encontrar en los libros. Todo el trabajo que se haya realizado en esta fase debe incluirse en el diario de trabajo que se entregará cuando finalice el proyecto. Además de incluir el análisis de

las dos obras que tiene que comprender todo lo que se señaló al comienzo de este apartado, ambos estudios deben incorporar una ficha técnica⁶.

Una vez hayan recabado toda la información necesaria y completado las fichas, se daría paso a la tercera fase del proyecto. Los alumnos deberían comenzar a escribir los análisis de ambas obras, estos se realizarán de manera individualizada siguiendo el modelo de comentario de la EBAU con el que los alumnos ya se encuentran familiarizados. A través del análisis detallado de ambas pueden encontrar las semejanzas y diferencias entre ambas obras, lo que les permitirá construir una hipótesis sobre la relación entre ellas. Esta fase al igual que las anteriores debería realizarse en clase, obligando así a que las dos personas que realizan el trabajo adquieran la misma responsabilidad sobre él, además como se viene repitiendo a lo largo del trabajo se trata de un proyecto orientado a 2º de Bachiller, lo que supone que los alumnos cuentan con una importante falta de tiempo, y de esta manera rebajamos en lo posible la carga de trabajo.

La cuarta y última fase del proyecto trataría la presentación de las obras ante toda la clase, los análisis y la hipótesis que han extraído de todo ello. El presentar todo su trabajo ante la clase supone un gran beneficio para ellos ya que pueden comparar sus resultados con los de sus compañeros, así como observar acercamientos al problema que puede que no hubieran tenido en cuenta, corregir sus propias hipótesis o las de sus compañeros. Por no hablar de la importancia que tiene aprender a hablar en público y desarrollar su capacidad de expresión, especialmente para alumnos que alcanzarán la enseñanza universitaria muy probablemente el curso siguiente.

- 4. 6. Temporalización.

Esta propuesta constará de cuatro fases de desarrollo que abarcarán 8 sesiones al final de cada trimestre⁷. Cada sesión tendrá una duración de 50 min. Historia del Arte en 2º de Bachillerato dispone de 4 horas lectivas a la semana, esto nos llevaría a que el proyecto ocuparía unas 2 semanas al final de cada trimestre, siempre se podría intentar reducir en el caso de que se viera

⁶ Anexo 3.

⁷ Anexo 4.

una gran falta de tiempo, reduciéndose las sesiones dedicadas al trabajo en el aula para realizar el trabajo en el horario no lectivo.

Fase de desarrollo.	Sesiones.
1. Presentación del proyecto.	1 sesión.
2. Búsqueda de información.	2 sesiones.
3. Trabajo autónomo.	2 sesiones.
4. Presentación de resultados.	2 sesiones.

Como podemos observar la primera sesión se corresponde con la presentación del proyecto, que como se ha señalado en el apartado anterior, es una fase en la que se les comunicará a los alumnos cuál es el trabajo que van a realizar, los objetivos, la metodología y toda aquella información que sea necesaria para llevarlo a cabo. Mediante esta primera sesión los alumnos sabrán claramente a qué van a dedicar su tiempo en las siguientes dos semanas.

La siguiente fase del proyecto sería la de búsqueda de información, es decir se correspondería con la fase en la que los alumnos buscarían todos los recursos necesarios para completar de manera correcta el trabajo que están realizando. Se han establecido dos sesiones para esta fase, puesto que una se corresponde con la búsqueda de información en la biblioteca del centro y otra con el mismo propósito en la sala de ordenadores.

En esta fase comienza el verdadero trabajo por parejas, que fueron creadas en la fase anterior. La elaboración de las parejas parte del profesor para evitar conflictos dentro de la clase y que sean de carácter heterogéneo, buscando que los que se encuentran más rezagados en la asignatura encuentren apoyo y ayuda en los que van más avanzados. Teniendo en cuenta que nos encontramos con una clase que tiene una afluencia de alumnos muy escasa, plantearemos la organización simulando que nos encontramos ante un total de diez alumnos.

A continuación realizaré una tabla con uno de los bloques de contenido que componen el currículo para que sirva de ejemplo a la hora de cómo se organizaría el trabajo en el aula por parejas.

Bloque 3: Desarrollo y evolución de arte europeo en el mundo moderno.		
Grupo	Número de alumnos	Obra/película
1. El renacimiento.	2	<i>El nacimiento de Venus</i> , Sandro Boticcelli vs. <i>Las aventuras del Barón Munchausen</i> , Terry Gilliam
2. El Barroco.	2	<i>El arte de la pintura</i> , Johannes Vermeer vs. <i>Zoo</i> , Peter Greenaway.
3. El Barroco hispánico.	2	<i>La rendición de Breda</i> , Diego Velázquez vs. <i>Alatriste</i> , Agustín Díaz Yanes.
4. El neoclasicismo.	2	<i>La muerte de Marat</i> , Jacques Louis David vs. <i>A propósito de Schmitd</i> , Alexander Payne.
5. El romanticismo.	2	<i>El joven azul</i> , Thomas Gaisborough vs. <i>Django desencadenado</i> , Quentin Tarantino.

Este trabajo por parejas y de búsqueda de información quedaría organizado de la siguiente manera dentro del calendario, ocupando dos sesiones de todo el proyecto.

Búsqueda de información.	
· Sesión 2.	· Búsqueda de información en la biblioteca del centro.
· Sesión 3.	· Búsqueda de información en la sala de ordenadores del centro.

Tras la búsqueda de la información necesaria para el correcto desarrollo del trabajo, comenzaría la fase de análisis de las obras y planteamiento de hipótesis. Al igual que la fase anterior, también abarcaría dos sesiones.

Trabajo autónomo.	
· Sesión 4.	· Análisis de la obra y la película siguiendo el modelo EBAU.
· Sesión 5.	· Planteamiento de teorías y conclusiones.

Los grupos de trabajo para esta fase de trabajo autónomo se mantienen desde la fase anterior, continuando el proyecto con las mismas parejas. A partir de la información que han obtenido en la biblioteca y la sala de ordenadores deberán comenzar a trabajar en los análisis de la obra y la película que les haya tocado. Como se ha observado en la tabla a cada grupo le corresponde un estilo pictórico, de manera que se ha abarcado todo el contenido del bloque en lo relacionado con la pintura. La fase inicial del trabajo autónomo pasa por analizar las obras que les han tocado, mientras que para terminar una vez habiéndose familiarizado y conociendo ambas en profundidad, deberán plantear las hipótesis a las que hayan llegado.

Para terminar con el proyecto, se realizarían una serie de presentaciones ante toda la clase para mostrar las conclusiones a las que han llegado los alumnos. Quedarían reflejadas de esta manera dentro del calendario:

Presentaciones y debate.	
· Sesión 6.	· Grupos Renacimiento, Barroco y Barroco Hispánico.
· Sesión 7.	· Grupos Rococó, Neoclasicismo y Romanticismo.

Tras esta presentación de los resultados de su trabajo, los alumnos deberán entregar sus trabajos en la clase siguiente, para que dispongan de un margen por si desean mejorar algo. Además realizarán un pequeño cuestionario con preguntas relacionadas con las obras de las otras parejas que formará parte de la evaluación junto con el trabajo, la presentación y el diario de trabajo.

· 4. 7. Recursos.

A la hora de plantear un trabajo de estas características a los alumnos hay que tener en cuenta diferentes elementos: la familiaridad que tiene con la Historia del Arte y las diferentes producciones artísticas, sus posibilidades cognitivas y la selección de materiales.

A la hora de elegir el recurso que se va a utilizar en el desarrollo de un proyecto que incluya medios audiovisuales, hay que tener en cuenta una serie de aspectos que influirán en el proceso de aprendizaje: cómo se utilizará y cuál es el objetivo, los alumnos reciben la información de manera activa, y el papel del profesor es de gran importancia puesto que el alumnado necesitará de un guía que le ayude a elaborar su propio conocimiento (Cabero Almenara, 2004).

Además no hay que olvidar que mediante este recurso podemos llegar a conseguir enriquecer las explicaciones, generar una emoción en los alumnos que ayudará a mejorar su aprendizaje y que se enfrenten a nuevas experiencias dentro de este (Tomás, 2009). Por último hay que señalar que aunque se trate de una herramienta muy interesante, no podemos olvidar que los recursos audiovisuales no deben funcionar como un elemento que entretenga a los alumnos en un momento en el que no les apetezca dar clase o se encuentren desmotivados, si que se deben encuadrar dentro de actividades planificadas y que cuenten con un propósito claro (Adame, 2009, p. 7).

· 4. 8. Criterios de evaluación.

Para la realización de este proyecto no se ha considerado realizar una evaluación inicial puesto que al desarrollarse al final de cada trimestre el profesor cuenta ya con una serie de notas que le permiten conocer el nivel de los alumnos respecto a la asignatura.

La evaluación se dividirá en los siguientes porcentajes 40% trabajo de análisis de las obras, 20% portfolio que incluye el trabajo, el diario y la presentación, 20% presentación y participación en el debate y, por último, 30% actitud hacia todo el proyecto.

La evaluación de progreso se efectuará sobre el trabajo final que entreguen los alumnos basado en el análisis e hipótesis de las obras que tienen que comentar. Esta evaluación supondrá un 40% de la nota final, y la nota dependerá de la capacidad de los alumnos de integrar en el trabajo que presenten finalmente, contenidos de carácter procedimental, actitudinal y conceptual. Este trabajo que supone gran parte de la nota final debe incluirse dentro de un portfolio, que a su vez supondrá un 20% de la nota. En este portfolio debe incluirse el trabajo desarrollado y presentado de manera correcta, así como un diario de trabajo con el resumen de lo que han realizado en cada sesión y el documento de la presentación que han creado para mostrar su análisis y conclusiones.

La presentación del trabajo y el posterior debate también conllevan un porcentaje de la nota final del proyecto, que sería un 20%. Se debe realizar una presentación trabajada, clara y concisa de los resultados. Se valorará que los alumnos se ciñan al tiempo del que disponen, que serán unos 10 minutos para la presentación y 5 para el debate. Es importante que todos los alumnos de la clase participen en al menos uno de los debates. También se tendrá en cuenta la naturalidad y el conocimiento sobre el tema que están presentando.

Por último, la actitud de los alumnos frente a toda la actividad supondrá una importante parte de la nota, que alcanzará el 30% y dependerá del interés de los alumnos a la hora de buscar información, trabajar junto a su compañero y respetar sus opiniones, también de su actitud cuando sus compañeros estén

exponiendo sus conclusiones y la participación de manera respetuosa en el debate sobre las conclusiones que extraigan sus compañeros. Se valorarán positivamente la cooperación y el interés.

A continuación se establecen los criterios de evaluación junto con sus estándares de aprendizaje. Se han realizado con el objetivo de que estén relacionados con los contenidos de la asignatura. Se ha incluido una obra de las incluidas en la temporalización, que será *El nacimiento de Venus* de Sandro Botticelli y *Las aventuras del Barón Munchausen* de Terry Gilliam, para ejemplificar los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje,

Criterios de evaluación.	Estándares de aprendizaje.
1. Reconocer y explicar las características básicas de los distintos estilos artísticos que se estudian en la asignatura, relacionándolas con sus contextos históricos y culturales.	<ul style="list-style-type: none"> · 1.1 Reconoce a qué estilo pertenece la obra y explica cuáles son las características básicas que lo componen. CEC, CPAA. CL. · 1.2 Realiza un análisis completo de las obras propuestas en cada uno de los trimestres que se corresponden con los contenidos de la asignatura. CL, CEC, CPAA.
2. Analizar, comentar y clasificar obras de distintos estilos.	<ul style="list-style-type: none"> · 1.3 Incluye dentro de dichos análisis un apartado con el contexto histórico y cultural de la obra y relaciónalo con la misma. CEC, CPAA, CL.
3. Valorar y respetar las obras del pasado por su trascendencia y su importancia como patrimonio.	<ul style="list-style-type: none"> · 2.1 Comienza el análisis de la obra con una ficha que incluya las características técnicas de la misma en la que la clasifique dentro de su estilo. CPAA, CL.
4. Utilizar la terminología propia de la asignatura para el análisis de las obras.	<ul style="list-style-type: none"> · 3.1. Comprende la importancia del patrimonio histórico elaborando un pequeño epígrafe sobre la importancia de la Historia del Arte.
5. Comprender la relación entre el cine y el arte.	
6. Realizar un proyecto y una presentación por parejas, un trabajo de investigación utilizando los recursos que considera necesarios.	
7. Comprender la trascendencia de la	

obra de Sandro Botticelli.	CL, CEC.
8. Explicar la relación que existe entre la pintura, <i>El nacimiento de Venus</i> , y el fotograma elegido de la película, <i>Las aventuras del Barón Munchausen</i> .	<ul style="list-style-type: none"> · 3.2. Incluye la trascendencia de la obra dentro de su análisis. CEC. · 4.1. Utiliza el vocabulario propio de la asignatura a la hora de analizar una obra. CL.
9. Investigar la razón por la que el director de la película eligió dicha obra de arte, en el caso de que la haya.	<ul style="list-style-type: none"> · 5.1. Relaciona la obra y la película que estás analizando para observar la relación que se establece entre ellas. CPAA, CL, CEC. · 6.1. Elabora una presentación en la que muestres los resultados de tu trabajo. CD, SIE. · 6.2. Utiliza los recursos necesarios, tanto bibliográficos como TIC para elaborar sus hipótesis. SIE, CD, CL. · 6.3. Participa en clase y valora el trabajo de sus compañeros. CSC. · 7.1. Explica la trascendencia y la influencia del pintor dentro del análisis de la obra. CEC, CL. · 8.1. Comprende la relación entre ambas obras. CEC, CL. · 8.2. Realiza sus propias hipótesis en las que relaciones ambas obras. CEC, CPAA, CL. · 9.1. Investiga sobre la película y la obra. CPAA, CD, CEC. · 9.2. Incluye en sus hipótesis, la influencia que la obra tuvo sobre la película. CPAA, CL, CEC.

5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

A lo largo de este trabajo se han indicado las ventajas que pueden acarrear el introducir una dinámica que salga de la clase magistral a la que los alumnos están acostumbrados en la asignatura de Historia del Arte. La integración de metodologías más activas puede mejorar el interés de los alumnos respecto a esta disciplina que en numerosas ocasiones es vista como inútil y poco interesante, lo que supone una concepción errónea de la misma.

Otra de las ventajas que tiene el proyecto es el principal objetivo que persigue, siendo este que los alumnos consigan ser capaces de leer imágenes. Como se ha señalado en el trabajo, los alumnos que son una de las primeras generaciones de nativos digitales se encuentran sobreexpuestos a ellas y en muchos casos no reparan en el mensaje que transmiten. De esta manera se ven influenciados sin darse cuenta por empresas, ideologías o mensajes de manera inconsciente y que deberían ser capaces de observar y comprender.

Uno de las competencias clave que componen el currículo de Historia del Arte de 2º de Bachillerato es la de Conciencia y Expresiones culturales, o lo que es lo mismo la puesta en valor y respeto de nuestro patrimonio. El estudio de diferentes obras de arte y su relación con otros elementos culturales ayuda a esa puesta en valor del patrimonio, ya que los alumnos comprenden su importancia, la relación de la obra con su época y con la nuestra. Además la Historia del Arte es un elemento que aunque forma parte de la enseñanza de la Historia en el currículo de la ESO, sigue teniendo una importancia marginal, lo que en muchas ocasiones provoca que los alumnos no conozcan las obras más importantes que se estudian en esta disciplina y con ello no aprendan a valorarlas correctamente.

Por último señalar las ventajas que se obtienen en el aprendizaje basado en este proyecto, ya que se basa principalmente en el constructivismo y la capacidad de los alumnos de construir sus propios conocimientos. Tampoco podemos olvidar las múltiples ventajas que encontramos mediante el trabajo en grupo, que aumenta la cooperación entre los alumnos y que las relaciones entre ellos mejoren. Además se trata de una actividad en la que se trabajan prácticamente todas las competencias clave que componen el currículo, lo cual

la hace ideal para su puesta en práctica. Y por último, señalar la mejora de la motivación que se produce abandonando el modelo de clase magistrales y convirtiendo a los alumnos en los protagonistas de su propio aprendizaje.

A pesar de todas estas ventajas, es cierto que pueden surgir problemas. No podemos olvidar que se trata del curso de 2º de Bachillerato, donde todo se encuentra supeditado a las pruebas de acceso a la universidad, los alumnos están agobiados por la falta de tiempo, al igual que los docentes que tienen que dar una gran cantidad de contenidos en un tiempo bastante escaso. Además el currículo es rígido y es complicado añadir otros elementos.

Por otro lado la falta de formación de los alumnos en lo referente a comentar obras y leer imágenes también puede suponer un problema, especialmente tras el primer acercamiento en el primer trimestre a la actividad, donde toda la metodología de la asignatura es nueva para ellos y es la que se va a utilizar en el trabajo.

Por último señalar que otro de los problemas que encontramos a la hora de desarrollar la actividad es la escasez de obras en lo referente al Arte Antiguo y Medieval. Al encontrarnos con esta situación en el primer acercamiento a la actividad, se podría solucionar creando grupos de trabajo más grandes en vez de por parejas o repitiendo las obras en las misma, para que los alumnos vayan comprendiendo qué es lo que se espera de ellos y cuál es el objetivo del trabajo.

En definitiva, aunque existan algunos elementos que van en contra del proyecto y puedan dificultar su puesta en práctica, se trata de una propuesta muy interesante que puede ayudar a los alumnos con muchos de los elementos que componen la asignatura de Historia del Arte, como la habilidad de leer imágenes, el realizar el análisis de una obra o comprender la trascendencia que puede llegar a alcanzar. Además es una forma de ir abandonando poco a poco las viejas metodologías que se utilizan para la enseñanza de las Ciencias Sociales.

6. CONCLUSIONES.

En la actualidad podemos encontrar numerosas metodologías nuevas que mejoran el aprendizaje de los alumnos, convirtiéndolo en algo motivador y atractivo para ellos. En los últimos años han penetrado en las aulas elementos que enriquecen la didáctica de las Ciencias Sociales, como pueden ser las novelas, los juegos o el cine.

Este trabajo surgió como una búsqueda de mejorar la motivación y el interés de los alumnos en el arte, mostrándoles como no les es ajeno, puesto que en los lugares más insospechados como películas o series podemos encontrar la recreación de una obra de arte. Pero finalmente el objetivo se estableció en la importancia de leer y comprender imágenes, puesto que nos encontramos ante nativos digitales que viven rodeados de ellas y no saben interpretarlas.

En los objetivos del TFM, al igual que a lo largo de este curso, mi intención ha sido la mejora de la enseñanza de la Historia, y junto a ella la Historia del Arte, para con ello motivar a los alumnos hacia el aprendizaje de estas disciplinas, tan denostadas en la actualidad. También durante este año he observado y me ha quedado más clara la labor del docente, cómo debe adaptarse a los tiempos, a los alumnos y a la legalidad, dando como resultado un contexto que complica su labor. A esta situación hay que añadir dificultades adicionales, como por ejemplo las que se dan y quedan reflejadas en este trabajo puesto que se enclava en 2º de Bachiller, el calendario se ve reducido y la presión aumentada, además del poco conocimiento que tienen los alumnos sobre ella, ya que es una de las grandes olvidadas en el currículo de la ESO.

Por todas estas razones, surge la necesidad de renovar la Historia y la Historia del Arte, buscar que sean atractivas para los alumnos y que se impliquen en su aprendizaje. Existen numerosos inconvenientes, como he señalado antes: falta de tiempo, de motivación o de apoyo institucional... Pero ahí es donde entra nuestra labor como profesores, debemos buscar elementos que se adecúen al contexto donde vamos a movernos y elegir metodologías y recursos que aunque puedan parecer de lo más novedoso, pero realmente no lo sean, sólo que no se han introducido en las aulas mejorando su uso, como puede ser el caso del cine en esta propuesta.

El cine no es algo ajeno a la educación desde que mediante las nuevas tecnologías como el VHS primero y más adelante el DVD, se facilitó la utilización de estos recursos en los colegios e institutos. Es cierto que aunque se trate de un elemento muy útil y que puede ayudar a mejorar la motivación y el interés de los alumnos hacia la asignatura, en ocasiones no se utiliza como debería, puesto que se convierte en un simple elemento con el que rellenar horas de clase y entretener a los alumnos para que no molesten. Además, como se ha señalado anteriormente, el cine permite la recreación de ciertos aspectos del pasado que mediante otras fuentes no podríamos alcanzar (Burke, 2005).

A lo largo de este trabajo se ha pretendido utilizar este recurso de una manera que generalmente no se suele explotar y en una asignatura, la de Historia del Arte, en la que tampoco tiene protagonismo. Para ello se ha comenzado explicando la situación de la didáctica de la Historia del Arte en la actualidad y la relación que se puede establecer entre esta disciplina y el cine, proponiendo también una serie de actividades que permiten su explotación. Tras ello se desarrolla la propuesta de innovación didáctica, en la que se establecen los contenidos correspondientes, así como las competencias clave, el desarrollo del proyecto, su temporalización y cómo se va a evaluar. A continuación se incluyen una discusión sobre los pros y contras de dicha propuesta y las conclusiones. Para terminar, aparecen la bibliografía y los anexos.

Como se ha señalado en el párrafo anterior el cine no ha tenido demasiado protagonismo dentro de la clase de Historia del Arte, sino que más bien ha quedado recluso en la clase de Ciencias Sociales, y generalmente usándolo para la contextualización de cierto periodo histórico o el acercamiento a la vida de un personaje. Es por ello que a lo largo de este trabajo se ha pretendido desarrollar una nueva forma para su utilización, mediante la recreación de diferentes obras de arte en películas. Este acercamiento a la Historia del Arte y el Cine permite a los alumnos comprender la influencia del arte en todo lo que les rodea, además de ser una excusa que les motiva e interesa para aprender a leer imágenes, algo que no aparece en el currículo y que viviendo en una sociedad digitalizada es de gran importancia.

Los beneficios de incluir el cine en las aulas son muy numerosos ya que cuenta con un gran potencial motivador y didáctico. El cine es un recurso multidisciplinar, que ayuda a la comprensión, la adquisición de nuevos conceptos y razonamientos (Alonso, 2016). Además, de una manera muy interesante con las nuevas metodologías que están proliferando en la educación, lo que nos lleva a pensar que es un elemento de lo más adecuado para introducir en una clase.

Además hay que señalar la importancia de las corrientes metodológicas en las que se sustenta la actividad propuesta, que incluyen corrientes tan importantes como el constructivismo o el trabajo colaborativo. El constructivismo es la principal teoría en la que se basa esta actividad, lo que convierte al alumno en el protagonista de su propio aprendizaje. Aunque se trate de un modelo que tiene sus orígenes en el siglo XIX, aún a día de hoy los alumnos siguen teniendo un protagonismo escaso en su educación. También hay que señalar la importancia del trabajo colaborativo en un mundo donde cada vez se tiende más hacia el individualismo, pero en el que sin embargo las empresas buscan gente que sea capaz de trabajar en equipo, creándose de esta manera un serio problema. Mediante el trabajo en equipo los alumnos aprenden respeto, compañerismo o solidaridad, abandonando el individualismo y la falta de cooperación que impregnan las aulas a día de hoy, que además aumentan la competitividad y el mal ambiente en la clase.

Otra de las ventajas que tiene este proyecto de innovación, además de las mencionadas anteriormente, es que podemos desarrollar contenidos propios del currículo de la asignatura, lo que encontrándonos en un curso tan complicado como 2º de Bachillerato agiliza mucho la actividad, y el desarrollo de prácticamente todas las competencias clave, destacando algunas que suelen tener un papel menor como la de Conciencia y Expresiones Culturales.

A todo esto se suma la motivación que provoca una actividad de estas características en el alumnado, ya que se abandona la clásica clase expositiva donde únicamente tienen que escuchar y no participan. Además nos encontramos con una asignatura a la que los alumnos no ven interés ni utilidad, puesto que nos encontramos en un mundo en el que las Ciencias Sociales se

encuentran muy devaluadas, así que nuestra labor como docentes es que los alumnos se impliquen en ellas.

En definitiva, la utilización de obras de arte recreadas en películas cuenta con una importante base metodológica lo que las convierte en un elemento muy interesante para que los alumnos se acerquen a esta disciplina, además de renovar una asignatura que se encuentra en muchas ocasiones anclada en viejos modelos. Además ayudarían a que los alumnos comprendieran la importancia de leer imágenes en un mundo como el actual, a que comprendieran la importancia de la Historia del Arte y su influencia en muchos elementos de su vida diaria.

7. BIBLIOGRAFÍA.

- Adame Tomás, A. (2009). Medios audiovisuales en el aula. *Revista Csif*, (19), 1-10.
- Alonso Gutierrez, J. (2016). 101 actividades de competencia audiovisual de Ramón Breu Pañella. *Filmhistoria*, (26).
- Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa*. México, D.F.: Trillas.
- Barba, M., Cuenca, M. y Gómez, A. (2007). Piaget y Vigotsky en el análisis de la relación entre educación y desarrollo. *Revista Iberoamericana de Educación*, (24), 1-12.
- Barberia Pérez, G. (2012). *Trabajo colaborativo* (Trabajo de Fin de Máster). Universidad pública de Navarra.
- Barrón, A. (1997). *Aprendizaje por descubrimiento: análisis crítico y reconstrucción teórica*. Salamanca: Amarú.
- Boletín Oficial del Estado (2015). *Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato*.
- Bruner, J. S. (1973). *La pedagogie per la decouverte*. París: ESF.
- Cabrero Almenara, J. (2004). No todo es Internet: los medios audiovisuales e informáticos como recursos didácticos. *Comunicación y Pedagogía*, 1-8.
- Calvete M. y Siccardi, A. (2010). La problematización del cine: apuntes para una educación emancipadora. 1-2. Miramar: L. Porta & S. Trueba (Eds.).
- Carracedo Manzaneda, C. (2019). Diez ideas para publicar el cine en el aula. In *I Congreso de Español como Lengua Extranjera en Asia-Pacífico (CE/LEAP)* (pp. 229-267). Hong Kong.
- Carretero, M. (1997). *Constructivismo y educación*. México: Progreso.

Cartón Sevilla, Y. (2009). Constructivismo en el aula. *Padres Y Maestros*, (326), 14-16.

Ciment, M., & Kubrick, S. (2000). *Kubrick*. Madrid: Akal.

Coll, C., Martín, E., Mauri, T., Miras, M., Onrubia, J., Solé, I., et al. (2007). *El constructivismo en el aula*. Barcelona: Graó.

Costa, J. (2017). Cine y arte, 120 años de una relación complicada. Recuperado de https://www.eldiario.es/cultura/arte/Cine-arte-anos-relacion-complicada_0_645336225.html

Crespo Fernández, A. (2012). *Explotación didáctica de material fílmico en el aula de E/EL: efectividad y afectividad en el cine de Pedro Almodóvar*. (Tesis Doctoral).

Cubero Pérez, R. (2005). Elementos básicos para un constructivismo social. *Avances en Psicología Latinoamericana*, (23), pp.43-61.

De la Cruz, I. (2014). Historia del arte en Secundaria y Bachillerato. Recursos didácticos para enriquecer y facilitar su enseñanza. Recuperado de: <https://historiadelartesecondariaybachillerato.wordpress.com/>

De la Torre, S. (2005). El cine, un entorno educativo: diez años de experiencias a través del cine. *Narcea Ediciones*. 173.

Dickie, G. (1974). *Art and the Aesthetic: An Institutional Analysis*. Cornell University Press.

Francastel, P. (1984). *Sociología del Arte*. Madrid: Alianza.

Fingermann, H. (2010). Los tipos de aprendizaje. México. Recuperado de: <https://educacion.laguia2000.com/tipos-de-educacion/los-tipos-de-aprendizaje>

Furth, H. (1971). *Las ideas de Piaget. Su aplicación en el aula*. Buenos Aires: Kapeluz.

Galván, L. (2016). Video. La influencia de la pintura del siglo XVIII en "Barry Lyndon" de Stanley Kubrick - ENFILME.COM. Recuperado de

<https://enfilme.com/notas-del-dia/video-la-influencia-de-la-pintura-del-siglo-xviii-en-barry-lyndon-de-stanley-kubrick>

García, R. (2007). El cine como recurso didáctico. *Eikasía. Revista de Filosofía*. 13. 123-127.

Goncalvez, M. y Larragneguy, M. (2016). El cine como recurso didáctico: motivos y beneficios de su implementación en la materia de Comunicación Integral. *III Jornadas de Investigadores en Educación*.

González Monclus, A. (2003). *Los medios audiovisuales. Conceptos y tendencia de uso en el aula*. Grupo Logo-Madrid. Quaderns Digitals.

Gubern, R. (1992). *La mirada opulenta*. Barcelona: Gustavo Gili.

Hauser, A. (1975). *Sociología del arte*. Madrid: Ediciones Guadarrama.

Johnson, D., Johnson, R. y Holubec, E. (2001). *El aprendizaje colaborativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.

Lafuente Delgado, X. (2014). *Metodologías innovadoras bajo un enfoque constructivista de la educación*. Máster. Universidad Cardenal Herrera.

Lamelas Castellanos, N. (2012). Trabajo en grupos: una importante herramienta para el desempeño de las clases prácticas y las interactivas. *Innovación Educativa*, (22), 75-85.

Laneyrie-Dagen, N. (2010). *Leer la pintura*. Madrid: Larousse.

Londoño Ramos, C. (2008). Avatares del constructivismo: de Kant a Piaget. *Hisula*, (10), 73-96.

Martínez-Salanova Sánchez, E. (2019). Arte en el cine. Recuperado de http://educomunicacion.es/cineyeducacion/arte_cine.htm

Moreno, B. (2011). *Relaciones entre el cine y las artes. Cine y arquitectura*. Lecture, Ciudad de México.

Muñiz Rogel, S. (2011). Aprendizaje colaborativo, una pista de despegue hacia la autonomía. *XII Congreso Internacional De Teoría De La Educación*.

Muro, J., Suárez, C. y Zamora, M. (2008). *Cooperative learning*. Recuperado de http://www6.clcrc.com/?s_token=1561045477.1246614175&searchbox=1&showDomain=1&tdfs=1

Normativa de bachillerato - Educación - Portal del Gobierno de La Rioja. (2019). Recuperado de <https://www.larioja.org/educacion/es/normativa-educativa/habitual-informacion/normativa-bachillerato>

Orozco, M. (1989). *Piaget y la educación*. Educación y cultura. 18, 11-15.

Palasciano, A. (2016). 'El nombre de la rosa': la historia de los edificios reales que inspiraron la obra de Umberto Eco. Recuperado de: <https://www.idealista.com/news/inmobiliario/internacional/2016/02/23/741103-el-nombre-de-la-rosa-la-historia-de-los-edificios-reales-que-inspiraron-la-obra>

Peñalver Carrascosa, T. (2015). El cine como recurso didáctico: una propuesta de programación didáctica. *Edetania*. 47. 221-232.

Pereira Varandas, D. (2006). *El cine, un recurso didáctico en E/L2. Modelo de explotación de la película "Roma" de Adolfo Aristarain*. III Encuentro Práctico de E/LE. I. C. Nápoles.

Piaget, J. (2005). *Inteligencia y afectividad*. Buenos Aires: Aique.

Piaget, J. (1973). *Seis estudios de psicología*. Barcelona: Barral.

Prats, J. (coord.) (2011). *Didáctica de la Geografía y la Historia*. Barcelona: Graó/Ministerio de Educación.

Prats, J. y Santancana, J. (2011). Métodos para la enseñanza de la Historia. *Didáctica de la Geografía y la Historia*. Barcelona: Graó. 51-66.

Rodrigo López, M., & Cubero Pérez, R. (1998). Constructivismo y enseñanza: reconstruyendo las relaciones. *Con-Ciencia Social*, (2), 25-44.

Rodríguez, C., Álvarez, D. y Bernardo, A. (2011). Modelos psicológicos del proceso de enseñanza y aprendizaje. *Psicología para el profesorado e Educación Secundaria y Bachillerato*. España: Ediciones pirámide. 115-138.

Rodríguez Martínez, S. (2015). *La relación entre los sentimientos y el aprendizaje: un acercamiento pedagógico a las experiencias de estudiantes de primer semestre de la Licenciatura en Pedagogía de la Universidad Pedagógica Nacional* (Doctorado). Universidad Pedagógica Nacional.

Sánchez Biosca, V. (2015). *Cine y vanguardias artísticas*. Barcelona [etc.]: Paidós.

Santesteban Fernández, A. (coord.) (1997). *La formación del profesorado y la didáctica de las Ciencias Sociales*. Simposio Internacional de Didáctica de las Ciencias Sociales. Asociación Universitaria de Profesores de Didáctica de las Ciencias Sociales: Díada Editora.

Spielber, S. (2019). *Spielberg/Grazer/Howard - "John Ford"* [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=tfiCdpmuFUE>

Trepat, C. (2011). *Capítulo 5: Didáctica de la Historia del Arte*. En VVAA, *Didáctica de la Geografía y la Historia*. Barcelona: Graó.

Zabala, A. (1999). *Enfocament globalitzador i pensament complex. Una resposta per a la comprensió i intenció en la realitat*. Barcelona: Graó.

Zambrana, P. (2010). La adquisición de competencias en el marco de la enseñanza de la historia del derecho: la preparación y exposición de temas por los alumnos como técnica docente. *Revista Jurídica de Investigación e Innovación Educativa*. 1. 77-94.

8. ANEXOS.

ANEXO 1

Modelo de comentario de obras de arte de la EBAU. (BOE, 2015)
<ol style="list-style-type: none">1. Descripción de la obra: Nombre de la obra y el autor. Tipología (arquitectura, escultura, pintura...), localización, estado de conservación.2. Aspectos técnicos: Material con el que se realizó la obra y técnica utilizada.3. Análisis formal: Descripción pormenorizada, utilizando un vocabulario adecuado.4. Comentario: Contexto en relación con la obra, trascendencia, relación con el resto de la producción artística del autor. En el caso de que sea necesario incluir si se ha sometido a alguna restauración.

ANEXO 2.



El nacimiento de Venus, Sandro Botticelli (1485) vs. *Las aventuras del Barón Munchausen*, Terry Gilliam (1988).



Zoo (1985), Peter Greenaway vs. *El arte de la pintura* (1666), Johannes Vermeer.



Alatriste (2006), Agustín Díaz Llanes vs. *La rendición de Breda* (1634), Diego Veázquez.



La muerte de Marat (1793), Jacques-Louis David vs. *A propósito de Schmidt* (2002), Alexander Payne.



Django desencadenado (2012), Quentin Tarantino vs. *El joven azul* (1770), Thomas Gainsborough.

ANEXO 3.

Ficha técnica de la obra de arte.	
· Título.	
· Autor.	
· Cronología.	
· Tipología.	
· Material.	
· Medidas.	
· Estilo.	
· Tema.	
· Localización.	

Ficha técnica de la película.	
· Título.	
· Director.	
· País.	
· Año.	
· Género.	
· Duración.	
· Presupuesto y recaudación.	

ANEXO 4. Temporalización completa del proyecto.

1. Presentación del contenido.	Sesión 1.		
2. Búsqueda de información.	Sesión de la 2 a la 3.	Biblioteca.	Sesión 2.
		Sala de ordenadores.	Sesión 3.
3. Trabajo autónomo.	Sesión de la 4 a la 5.	Realización de análisis.	Sesión 4
		Planteamiento de hipótesis.	Sesión 5.
4. Presentación de resultados.	Sesión de la 6 a la 7.	Presentación del trabajo y debate.	Sesiones 6 y 7.